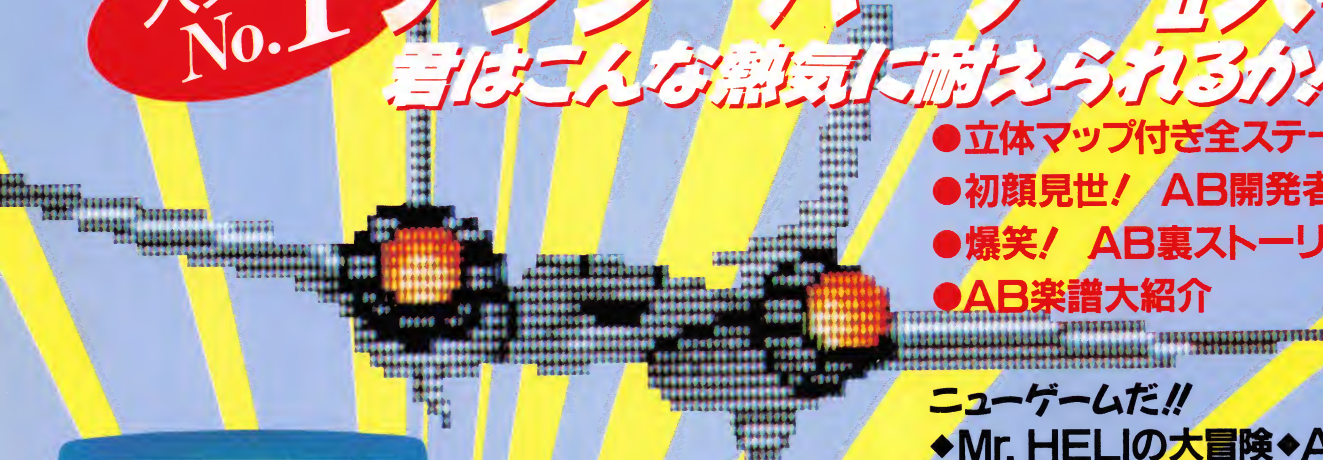
昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第1号通巻16号昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST

パワー&パワー
人気No.1
アフターバーナーII大特集
君はこんな熱気に耐えられるか!



- ●立体マップ付き全ステージ攻略
- ●初顔見世! AB開発者インタビュー
- ●爆笑! AB裏ストーリー
- ●AB楽譜大紹介

ニューゲームだ!!
◆Mr. HELIの大冒険◆A-JAX
◆虎への道◆ファイナルラップ



燃えろ! 攻略

ノーマル全面攻略 ラビオ・レプス/1コインクリアに挑戦 バトルフィールド
ますます熱くなってきた レインボーアイランド/超進化 SRD
ガンボールが決め手 ジェミニウィング/超マニア向け講座 グラディウス

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

1988 1

定価480円


ラビオ・レプス
RABIO LEPUS™
© V-SYSTEM
平和なバニーランドに
おとずれた突然の危機。
2匹のUSAG1は
ビームとミサイルを
駆使して王女を
救出できるか！
2人同時プレイ
コンティニュー機能
ちっちゃなヒーロー大奮闘！
勇気を出して邪悪な敵に立ち向え!!
PUSH 2P-BUTTON
TO JOIN!
But Princess
EMPTY!



虎への道™
© CAPCOM
超美麗的活劇遊戯!!
スーパーリアルグラフィック アクションゲーム
虎になれ！それが勝利への道
襲いかかる手下達！
油断は禁もつだ！
第一ボス・不動との対決！
一撃必殺には気をつけろ！
キョンシーの群れ！
次々と気炎玉から出て来るぞ！
世は戦乱の中国。天下を狙う龍拳王に
さらわれた子供達を救うためリー・ウォンは、
単身龍牙堂へむかった！
途中、向かえ撃つ四天王、さまざまなワナ、修行…
はたして子供達を無事助け出す事ができるだろうか？
行け！リー・ウォン!! 打倒！龍拳王!!
株式会社カプコン
〒540 大阪市東区大手通1-27 大阪06(946)6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 東京03(440)5479

に続く強力シューティング！

Mr.HELIの大冒険™



オープニングの場面。グラフィックの美しさに注目。

おーっとアイレムの大冒険か!?
いや、違うちがう！ Mr.HELIが
間もなく君たちのコミュニティ・スポット――
ゲーセンに着地する。
用意はいいか。君の腕が試される。

魅せてくれるぜ 期待のニューゲーム

あのR－タイプのアイレムから、再びすごいゲームが出る。その名は「Mr.HELIの大冒険」だ。

私は、ショーの時はチラッとしか見なくて「こんなものか」と思っていたが、それは超甘かった。今回もリアルグラフィック＋奥の深さ＋ゲテモノキャラクターで、充分魅せてくれるぞ。

ストーリー

西暦2XX年、宇宙の彼方に水と緑に恵まれた美しい星があった。

しかし、正体不明のMUDDYと呼ばれる何者かが黒ヘリ軍団をひきいて侵略してきた。征服されたその星は、自然のバランスを失い、緑も消えようとしている。かろうじて輝き続ける水晶さえも岩の中へと姿を消した。

宇宙パトロール隊Mr.HELIはこの星を救うべく、地球から発進した!!

ユニークなのだ パワーアップの方法

このゲームは基本的にはシューティングだ。とりあえず敵の弾から身を守らねばならない。自分のダメージはゲージ制で表示され、エネルギーが0になると残機を1機失う。

変わっているのは、自分のパワーUPの方法だ。ステージのいろいろな場所に、壊せるブロックがある。このブロックを壊すと、中に水晶やアイテムウインドウが出現する。水晶はいわゆるお金なので、これを取ってアイテムウインドウの上にかさなればパワーUPできるのだ。

アイテムウインドウの上に行っても、お金が足りないとアイテムは買うことができない。アイテムウインドウに色がつき、光っていれば買うことができるぞ。

アイテムウインドウには次の種類がある。

●弾丸…ショットのパワーUP。3段階にパワーアップする。2段階では2倍の弾数、3段階では5倍の弾数になる。

●ミサイル…上方攻撃のパワーアップ。2段階めで3方向の誘導弾となり、3段階めで5方向になる。

●爆弾…地上攻撃のパワーアップ。2段階めで5連発になり、3段階めで破壊範囲が大きくなる。

●エネルギー…目盛が3UPするものと、目盛が満タンになるものがある。

●バリア…一定のダメージに耐えられる。

●ブロック全滅…ナマズマークで取ると、その画面のブロックが全部壊れる。

このように水晶を取り、買い物をしてパワーUPしていくRPG＋シューティングゲームだ。

ゲームの進行 これが基本だ

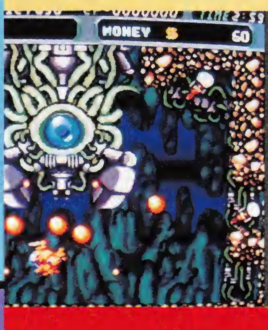
8方向レバーにボタン2つのわかりやすい操作方法だが、ミサイルボタンと地上爆弾が1つのボタンで兼用されているのが特徴だ。

どういうふうに使いわけるかというと、空中にいる時は上方へミサイル攻撃をして、地面に自機を押しつけていると爆弾になるのだ。まずこれを理解しよう。

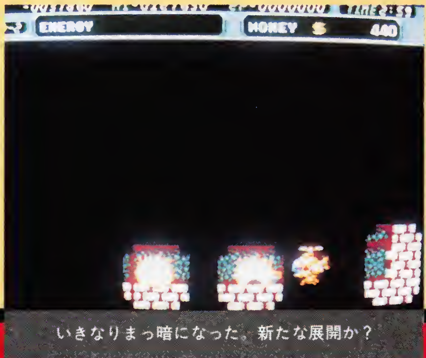
そうしたら、とにかく水晶を集めて、まずパワーUPしなければいけない。ブロックをガンガン強引に壊して、出てくる水晶をかたっぱしから取ってパワーUPをしまくろう。初めのうちは、両方の攻撃ボタンを両方たたきまくって、ブロックにつっこんでいったほうがいい。地形にぶつかっても死ぬことはないのだから。

注意しなければいけないのはスクロールのしかただ。進んだぶんは戻れないので、壊せるブロックを残して先に行ってしまうと、もうそこに隠されているアイテムは取れないぞ。

また、スクロールは自分の動きに合わせて動く部分とスクロールしていく部分が組み合わせられている。スクロールしない時はアイテムが取り



1面のボス。なんだいきなりコイツは!!



いきなりまっ暗になった。新たな展開か？



のどかな1面。それにしてもデカイ水晶だな。

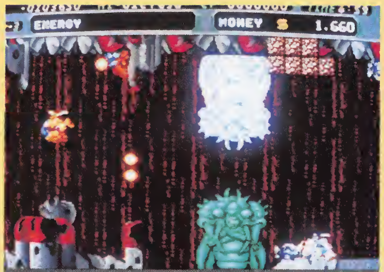
R—タイプ

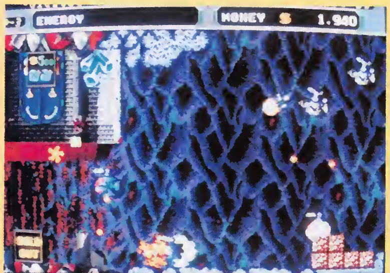

ここの背景のスクロールはすばらしいです。

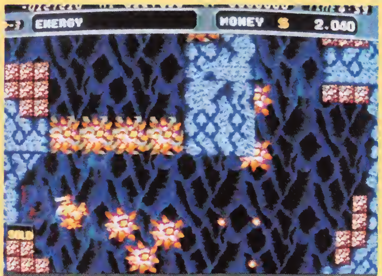

2面の中ボス。強い強い。

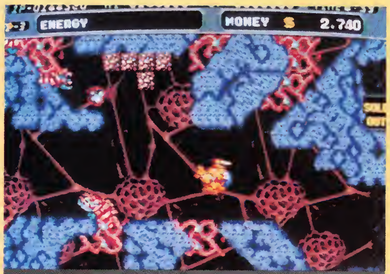

最強装備のMr. HELI。

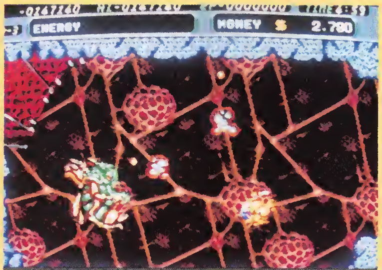

2面ボス。攻略法はあるぞ。


地底に眠る謎の神殿とは…。

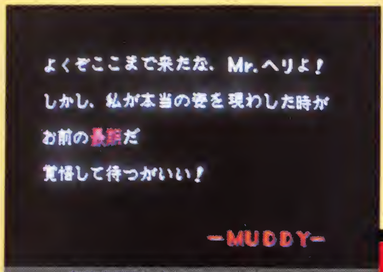

とびはねる敵の攻撃。


不気味な肉ダンゴ？ がしつこく追ってくる。


イモムシの攻撃。再びゲテモノの内部へ…。


3面の中ボス。パワーで押しまくれ。


ぐえー、なんだこりゃ。子供を産むなー。



開発段階ならではのメッセージ。
開発からの挑戦か!?

易いが、スクロールする所は取りにくいぞ。

こうしてパワーUPしたら後は比較的楽だ。ガンガン撃ちまくりながら進もう。

展開が一変するステージ構成

初めはのどかな浮遊大陸の面だ。ここはまだ比較的攻撃が弱いが、自分も弱いのでパワーUPしていこう。ある程度横に進むと下に強制スクロールさせられる。ここの浮遊大陸の動きは圧巻だ。その後も浮遊島等を越えると1面の中ボスだ。これを倒すと展開は一変する。

いきなりまっ暗になり、迷宮の中を進んでいくことになる。すぐ近くの出口を壊せば明るくなるが、1面の前半とは全く思いもかけない展開となる。

ここからがMr.HELIの大冒険の真の姿だ。とんでもない背景と敵キャラクターがMr.HELIを襲ってくる。どんどん地底の中に、真の敵MUDDYを求めて進んでいくMr.HELIに希望の力はあるのか!!

2面以降の展開のすごさは保障する。君も、Mr.HELIの大冒険をやってみよう。慣れてみないと本当の面白さはわからない。これだけすごい先の面を体験できなかったら絶対もったいないぞ!!

（石井ぜんじ）


火山のシーン。頭を使って噴火口をふさげ!!



いよいよ発売！ 記念ページだ

虎への道

待ったかいがありました。これまで「ゲーメスト」で2回にわたって紹介してきたのだが、まだ出ないぞ、と読者からお怒りの手紙をいただいた。申し訳ない。だが、安心すべし。いま発売となった。内容は？ 甘くない。ムズイ方だ。君の腕と根性が試される！



今回は、もう「虎への道」が発売になるというので、今まで紹介してきたことをわかり易くもう1回まとめ直してみたので参考にしてくれ。この記事がみんなの目にふれるころには、もうこのゲームが君の近くのゲームセンターに入っているといいね。

〈操作方法〉

8方向レバーとジャンプボタンは押しっ放しにするとロングジャンプができるぞ。

〈ひょうたん〉

赤びょうたんはライフゲージを満タンに、青びょうたんは残りライフの半分体力が回復し、逆さびょうたんはその分体力が失われる。

〈武器の種類〉

自分の武器の種類はいろいろあり、置いてあるつづらを開けると自分の持っている武器が出てくる。場所に応じて使いわけていこう。では、それぞれの武器の性能等についての紹介をしてみよう。

☆鎖鎌…自分の周りをかなり広い範囲でカバーすることができる。一番初めに持っているのがこれだ。最もノーマルな武器だが、これといって特徴がない。飛来してくる敵がいるとか、立体的な攻撃を受ける場所ではこの武器が有効。

☆蛇棍…遠くの敵を倒すことができる。ただし、戻りが遅く連打しにくいのが欠点。パワーUPを取ると、さらにその傾向は強くなる。ザコに対してはかなり強い武器。

☆槍…横にまっすぐ突くことができ、連打しやすいのが特徴。ボスに対してかなり強い。攻撃範囲が直線的で狭いのが欠点で、思わぬところで苦戦するかも。パワーUPを取れば多少攻撃範囲は広くなる。

☆虎気功…修行に2回成功するともらえる武器。唯一の飛び道具で威力は絶大だ。ライフゲージの色の変わっているうちしか出ないので、ダメージをくらうと撃てなくなるぞ。2回めの修行でこれをもらわないとかなり厳しい。

〈1面の攻略法〉

まず、自分の持っている武器が攻撃範囲の狭いものであるということに注意しよう。ということは、間合を見切らなければいけないわけだ。敵に



キョンシー

悟空

虎気功

リーウォン

NKS, CAPCON！





ガンガン突っこんでいっては墓穴を掘るばかり。慎重に進んでいこう。
初めはザコがやってくるわけだが、このザコがかなり強い。突いたりジャンプしたりして襲ってくる。ジャンプしてきたら、いそいで後に下がって迎え討とう。
1面では、建物を入った直後の一番上の所にあるPOW箱に、ライフゲージを満タンにしてくれるPOW箱があるので、ここまでなんとかダメージをくらいながらも、死なないでくれればゲージは満タンになる。これは絶対に覚えておこう。
建物の中に入ると今度は李王（つまり自分）をつかまえて投げとばしてくる大男、トーガンがいる。初めのうちはガンガン投げとばされて、どーすんのこいつ？ とか思ってしまったりするが、実はどうってことはない。武器を振り回して止まっているだけでいいのだ。間合をこっちからつめていくとつかまるので注意しよう。
階の昇り降りは階段やジャンプを使えばいいわけだが、トーガンにつかまらないように慎重にいこう。ここらへんで武器箱が出るが、蛇棍に変えておいたほうがいいと思う。1面ではあまり鎖鎌は有効でないようだ。
さて、次は俵を次々と投げてくる俵男の所だ。ここは俵をうまくよけて進んでいかなければならないのだが、ある程度パターン化できるから、がんばって自分なりのパターンをつくっていこう。また、POW箱の中に青びょうたんがあるのでこわも忘れずに。
それもクリアすると、今度は中間ボスの「野獣ガイラ」だ。こいつは壁や天井を走り回る、なかなか強いボスだ。
攻略法としては、ジャンプで飛びこえる瞬間に武器でたたくのと、天井にへばりついている時に垂直にロングジャンプして攻撃するという2つの方法で、ガイラが壁を1周する間に2回ダメージを与えるのが良い方法。攻撃をよけ切れず、くらったら、無敵状態の時間を利用して攻撃しまくろう。
1面のその後は、天女の衣をまそとって上に登る所で竜を倒さずに、よけながら上に登っていったほうが楽だ。このことさえわかれば、何とか進んでいけるだろう。
今回はここまでだが、このゲーム、先に進むほど面白くなっていくゲームだ。初めは少し難しいかもしれないが、それだけの価値はあるので、あきらめずにがんばってくれ。
（石井ぜんじ）

彩色イラスト

彩色イラストはカプコンがこの頁を通じて君たちへ送る親愛のメッセージだ。受けてくれ！











SPECIAL THA

いよいよ出撃だ！ A-JAX エー・ジャックス

©コナミ



リアルな3D画面、それっ！ 行くぞー。



うがー!! 迫ってきた。赤い所を狙って撃てば楽勝。



哀れ、タワーは破壊され、ジェリーマウスは飛び去っていった。

待ちに待ったコナミのA―JAXがパワーアップしたぞ。君の所にもうすぐだ。今回はまず小手調べだ。一緒にいってみよう！

一段とパワーアップ

まずは、先月号で紹介したものに、追加された事があるので説明しよう。

ひとつは、地上攻撃用のボンブが3段階にパワーアップする様になりました。最強のボンブだと、破壊力が標準装備のヤツの2～3倍に上がり、ショットスピードもすごく速くなりますよ。

もうひとつは、新しく2面追加されたことでしょう。(AMショーやロケテストに出ていたヤツは、6面しかないゾ。)その上、先月号で紹介したものと面の順番が変るようです。(多分、3D面が1面にくるハズ。)

そうそう、3D面での自機と敵機や敵攻撃目標についても、変更点がいくつかあるんだ。順を追って説明しよう。

まず自機についてだけど、先月号で紹介したバージョンはバルカン砲しか使えませんでしたが、現在のバージョンだと地上攻撃用ボタンを押すと、ミサイルが3連射できるのだ。

次に、敵の方は、前のバージョンはタイガーヘリや飛翔鮫の敵弾にそっくりのやつを撃ってきますが、こちらも現在のバージョンだと、ミサイルを撃ってくる様になっているゾ。そして敵の攻撃目標も耐久力がついたので、前よりもオモシロイ。(前のやつは、一発でも弾が当たると死んでしまった。)



全体的に、前のバージョンよりもメリハリがついていい出来だよーん。

簡単なステージ攻略

では、1～6面までをざっと攻略してみようかな。

1面は、3D面なのだ。ポイントは敵の出現位置を覚えることと、画面内をぐるぐる回ってよけていれば大丈夫だぜい。

2面は、はっきり言って難しいが、それもそのはず、A



そんでもって、すんごい爆発シーン。



一番はまりそうな所、この飛行機がいやなんだよね。



小型母船みたいのはスーパーウェポンで倒そう。



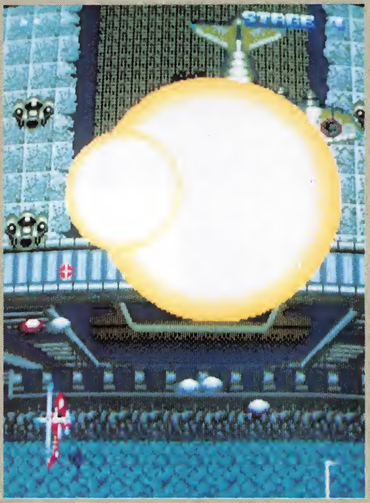
迫力ある火の玉ミサイル。まずは左右の砲台を撃て。



このホーミングミサイルがいやらしくていやなんだ。



ここもはまり場所。中型飛行機は自機と逆側に現われるよォ。



雑魚の出すミサイルがきついから、スーパーウェポンね。



破壊しないと迫ってくる。

Mショーバージョンの3面なんだよネ。なんといっても、8方向誘導弾と潜水艦の撃つミサイルがしつこいので、注意せよ。それと中型戦艦はスーパーウェポンを使った方が楽だろう。パワーアップを取る順番は、ボンブ、トリプル（3WAY、バルカンでも良いだろう。レーザー以外の武器なら、要は好みの問題だろうネ。）の順がいいと思う。

後半オプションを取れば、もうこっちのものなのだ。

3面は、AMショーバージョンの1面なので、易しいゾ。パワーアップは、ボンブをもう一回取って、最強にすればOK！ 最後のボスは、砲台を壊してから料理しよう。

4面から難しくなってくるぞぉー。最初に後から来る爆撃機に気をつけろ。途中のダムにある要塞は、岩をぼんぼん飛ばしてくるけど、パターン化してしまえば楽勝。最後のボスは、片方の砲台を壊してしまえば大丈夫だ。後は煮るなり焼くなりしていたぶってあげてくれ。





5面は、2回目の3D面だけど、1面と違って真上じゃなくて、正面にスクロールしていくのだ。ここは、戦闘機&戦車のダブル攻撃を仕掛けてくるが、戦闘機を主に攻撃した方がいいだろう。

攻撃目標のタワーは、空母の場合と同じで平気だろう。

6面が、現段階で出来ている面の最高面です。

しょっぱなから、ヘリと戦車プラス砲台がゾロゾロくるので、気合を入れていこうぜ!!

途中の石像は、3WAYかトリプルじゃないと壊せないゾ。ちなみに、石像の撃ってくるレーザーは、必ずしも真横だけでなく斜めにも撃ってくるのでぬかりなく行こう。

途中の要塞は、まず下の砲台が扇状に弾をまき散らし、次に上から一斉に6門の砲台プラス戦車が撃ってくるので、耐えてから、ひとつずつ破壊していこう。この先、7面、8面とゲームは続いていくのだが…。

A－JAXはコックピットタイプ以外にも、テーブルタイプも出る様なので、君の町のゲームセンターにも現われるはずだ。12月発売予定。

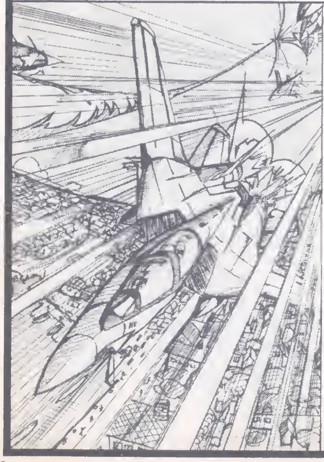
（POP小玉&くみ）


KONAMI
この秋エンターティメントのコナミから。
GAME BGV
好評発売中
TwinBee ツインビー
魂斗羅 コントラ
© KONAMI
GRADIUS
KONAMI VIDEO COLLECTION
ORIGINAL GAME BGV
TwinBee
ツインビー
ツインビー
カラー/20分/Hi-Fi
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●攻略ヒント解説書付
KONAMI VIDEO COLLECTION
ORIGINAL GAME BGV
GRADIUS
グラディウス
グラディウス
カラー/20分/Hi-Fi
VHS-KV002 β-KB002
¥3,500
●攻略ヒント解説書付
KONAMI VIDEO COLLECTION
ORIGINAL GAME BGV
魂斗羅
コントラ
コントラ
カラー/20分/Hi-Fi
VHS-KV004 β-KB004
¥3,500
●攻略ヒント解説書付
爆発的人気のゲームをそのままビデオで。
★アーケードゲームから、ダイレクト収録。
★スピード感あふれる映像と迫力のオリジナル・サウンド。
★魅力のラストシーンはもちろん、全ステージを完全に再現。
KONAMI BEST Vol.1
グラディウス・ツインビー・コントラ3作品全ステージを1本にまとめて収録。
カラー/60分/Hi-Fi/VHS-KV005 β-KB005/¥10,000
りん たろう監督作品ファンタジック・ホラーアニメーション
X電車で行こう
TAKE THE X TRAIN
監督りん たろう 音楽山下洋輔 原作山野浩一
突如として現われるX電車に、首都圏の鉄道網は大パニック。謎の電車は、なぜ、何処に向かって走り続けるのか。全編を流れる音楽は、スタンダード・ナンバー"テイク・ジ・Aトレイン"。演奏は鬼才山下洋輔。りん たろうが、まったく新しい映像世界を完成させたコナミ オリジナル アニメーション第1弾。
カラー/50分/ステレオ・Hi-Fi
VHS-KV001 β-KB001 ¥12,800
KONAMI VIDEO COLLECTION
X電車で行こう
TAKE THE X TRAIN
FANTASTIC HORROR ANIMATION
コナミ制作HOT情報
「沙羅曼蛇」は、アーケードゲームで人気を独占した、スーパーシューティングゲーム。この秋、ファミコン版も登場して、さらに話題沸騰。ヒットチャート上昇中です。コナミは、この沙羅曼蛇のアニメ・ビデオを現在制作中です。ゲームファンを興奮させた魅力ステージを舞台に、どんなストーリーが展開するか。コナミ初のスペース・ファンタジーが、いよいよゲームの世界から誕生です。
来春
堂々アニメ化決定!!
——制作スタッフ決定——
監督に「科学忍者隊ガッチャマン」「エリア88」の鳥海永行氏
キャラクター・デザイン「超時空要塞マクロス」「メガゾーン23」の美樹本晴彦氏
沙羅曼蛇
コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL.03(264)5678
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 TEL.06(334)0335
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778

●表紙はアフターバーナー

GAMEST No.16 目次 1988.1

CONTENTS



●忠高仮面君

開発者座談会
ストリートファイター

スポーツ感覚のゲームで明るく、汗を流してプレイしてもらえる…そんなゲームをつくりたい。しかも大型筐体で…。



AMショーが終わって、これからストリート会談にのぞむメンバーです。

●カプコン●
西山　隆志
松本　裕司
（敬称略）
GOD　鈴木
転　清
TM
石井　ぜんじ
（構成）
以上ゲーメスト

そんな大型筐体のゲームをつくるとして、カプコンならできるもの、カプコンしかできないものはなんだろう…開発メンバーは考え続け、アイデアをぶつけあい、試行錯誤の連続、もうやめちゃえ！という時もあって、ようやく誕生したのがストリートファイターなのだった。さあ、聞くしかないぞ。



汗を流してスカーッとするような

ぜんじ…まずストリートファイターを製作されるきっかけをお聞きしたいのですが。

西山…ある会議の時に、ぼーっとなんとなくゲームのアイデアについて考えてたんですよ。その時に、昔、空手の試し割りみたいなエレメカのゲームがありましたよね。あれを、なんとかビデオゲームにできないかと。それが始まりです。

今まではスポーツ感覚のゲームってなかったでしょう。ゲームセンターで、一人で暗くやっているというムードがありがちだったので、もっと明るく、力が解放されるゲームができればいいなと思いました。

他に、その時ちょうどカプコンでも大型筐体のゲームを作ろうという時期だったので…。

ぜんじ…前に、特集でカプコンを取材させていただいた時に大型筐体の話が出ましたが、その時はもう開発が進んでいたんですか？

西山…'86年の春頃ですね。そうです。既に開発にかかっていました。実はその一年以上前から大型筐体もやってみたいということはあったんですが…。普通の筐体ゲームでは、今の技術力、ノウハウでは大手メーカーに対抗できないのではないだろうかということもあって、ストリートファイターのようなゲームならできるのではないかと思いました。

企画はガッツと忍耐ですネ

GOD…ああいうゲームって今までにありませんよねえ。いろいろ苦労された点もあったんではないかと思いますけれど。

西山…確かに元々のノウハウがないでしょ。トライ&エラーなんですよね。あれはエアーでボタンをたたいた強さを計っているんですが、メカニックの人が大部苦労したみたいですよ。中のパイプがはずれたりしたとか、いろいろな問題がありました。元のアイデアを出したのは私ですけど、あとのプロセスでいろいろしんどい所は、みんなこの松本君がやってくれたんで、彼のほうが大変だったんではないんですか。

松本…まあ、いろいろしんどかったんですが、チャンスを与えてくれたということでは西山室長に感謝してます。



苦しかったけどいい勉強だったとガッツ松本さん。



爽やかで男っぽい汗のかけるゲーム…とPRする西山室長さん。

ぜんじ…今年（'87）の夏にストリートファイターの取材にうかがいましたが、あの時に、けっとばしそうに一番激しくプレイしていた人が松本さんだったんですよね。

松本…そんなにエキサイトしてましたか。

西山…彼はわりとガッツが表に出るほうですからね。

ぜんじ…松本さんはどんな苦労があったんですか？

松本…開発途中で、プレイする時に、まだゴムでカバーしていないボタンでやってたんですよ。さすがに手の皮が厚くなりました。

西山…彼は開発の時に2日くらい徹夜してるんですよ。ぼーっとしてて、いつもなら「松本クン」と呼ぶと、ぶわーっと走ってくるのに呼んでも返事しないんです。しょうがないからドリンク剤2本飲ませました。（笑）

松本…その他には、キャラクターのスタッフとかプログラムのスタッフなんかのコミュニケーションが難しかったです。そういう点ではいろいろな勉強になりました。

西山…企画という仕事は怒っちゃいけないんですよ。常に冷静でなければいけないんです。ハードやソフトは怒っていいんですけど。

怒るといっても、仕事が詰まってくると疲れなんかもありますし、みんな少なからず正常な状態ではないですから。企画はそれをオブラートで包むように受け止めていかなければいけないと思います。

T・M…それではストレスもたまるんじゃないですか？

西山…フラストレーション（欲求不満）になりますよね。それをぶつけてこのゲームを作ったということもあるかもしれません。ストレスファイターなんて冗談で言いますけど（笑）、そういう意味のゲームでもあったと思います。みなさんもストレスをぶつけてプレイして下さい。

ファイターたちにはみんな隠された過去がある!?

ぜんじ…それでは今度はゲームの内容について少し質問したいのですが、ストリートファイターのキャラクターを作る際に、いろいろ格闘技を調べて作られたように思えるんですが。

松本…自分自身結構好きなんで学生時代いろいろ資料を集めてたんです。それが役に立ちました。

ぜんじ…ああいう敵の技なんかは実際にあるもんなんですか。

松本…ありそうでないようなかんじなんです。いろいろな資料をもとに、実際にはないんですけど、ある技をもじって見ばえするように変えたんです。

ぜんじ…最後がタイで終わりますよね。

松本…ええ、あれはやはりムエタイが一番強いということで。

西山…あのキャラクターはみんな、いろいろなストーリーがついていたんですよ。

ぜんじ…そういえば、初めの頃そういう話を聞きましたが…。

西山…マイクは本当は性格が良い人だけど、病気の妹のためにストリートファイトをやって金を稼いでいるとか。

GOD…そういえば、イングランドの人の名前はゴルフからですよね。

松本…バーディーとイーグルですね。

GOD…あれを人に聞かれた時バーディーとボギーだよとか言って…。（笑）

ぜんじ…あの波動拳というアイデアはどこから…。

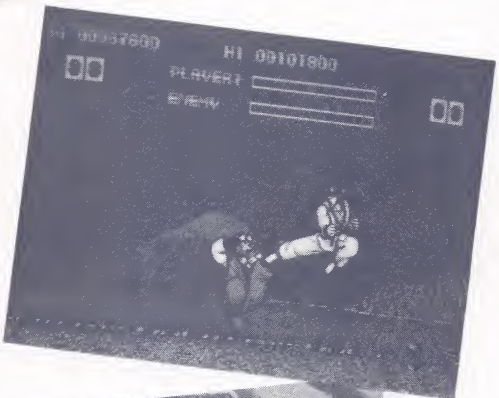
西山…あれは一応私が考えたんですけど、他は松本君に継いでもらったんです。

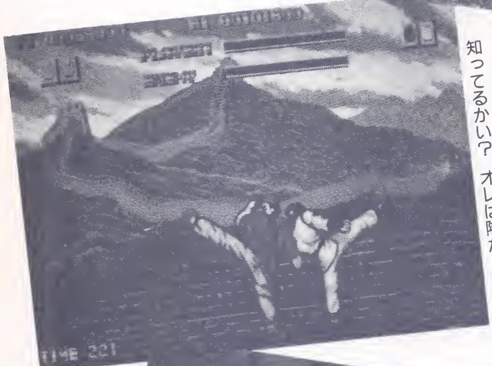
GOD…初めにアイデアを出したということで、今の完成品を見てどうですか？

西山…はっきり言って、初めのイメージとは違うけど、近いですよね。及第点を65点くらいとすれば、松本君の場合は75点くらいです。

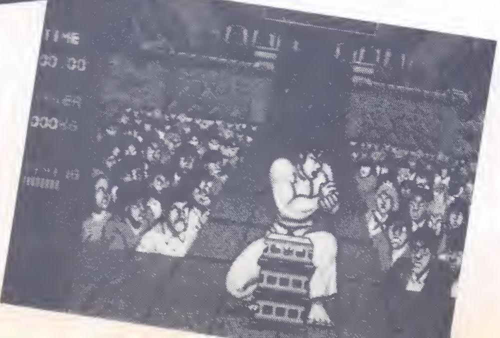
T・M…厳しいですね。

西山…そんなことはないんじゃないですか。思った通り作れることはまずないし、彼の場合は良くやってくれたと思います。その点





知ってるかい？ オレは隆だ！





うーん、いいコンビ。次回作期待してます。

では満足に近いです。

ぜんじ…キャラクター自体の動きはどのようになっているんでしょうか。

松本…敵の動きは一応ランダムです。いくつかの中からランダムに選んで技を選ぶということですね。また、間合によっても、その間合で一番有効と思われる技の組み合わせを選びます。その中からランダムで選ぶわけです。

ぜんじ…いったいどのくらいの技があるものなんですか。

松本…プレイヤーで、ええと、かなりありますね。ちょっと待って下さい…16くらいですかね。

敵の技の種類のほうは少し少なくて、6種類か7種類ぐらです。少林寺が一番多いと思いましたけど。後はその間合によって技が違うように見えるというのはあります。

ぜんじ…ストリートファイターには同じ動きというものがないですね。

松本…そうです。敵が同じパ、パターンで動くということになれば、どうしても同じパターンで絶対に勝てるということになってしまいますよね。それでは面白くないと思って。そういうゲームだとやはり早めに飽きられてしまいますから。

ぜんじ…タイのアドンなんかもその典型ですね。よく、確実な攻略法を教えて下さいという話が多いんですよ。でも、確実にいかないからこそ面白いんですよね。アドンがストリートファイターの中で一番やってて面白いです。

松本…そうですか。よく師匠のほうが弱いとか言われますね。あれは。

ぜんじ…そういえばサガットはしゃがんでパンチだけで倒せるというのはわかってたんですか？

松本…一応わかってたんですがずっと続けてプレイしてて、サガットまで来てパンチで倒し切るのは体力的にしんどいであろうと思ったんで、そのままにしておきました。ぼくらも、やっててもう腕がつりそうになるんですよね。それで、負けたりすることもあるんではないかと思って。汗かいて、やってみてもらうのもいいのではないかと。

筐体はアタリのデザイン想像以上の傑作ですネ

GOD…話はちょっと変わるんですけど、あの筐体は目立ちますね。

西山…あれは、筐体デザインをアメリカのアタリに頼んだんですよ。レバーにアタリとあるでしょう。さすがにアタリだと思いましたね。日本では、なかなかああいう筐体の型という発想はでてこないでしょう。

こちらからの要求は、まず大きな力がかかるので、それに耐えられるようなものということと、見ばえがして、それだけで客が集まるようなということだったんです。それに対するアタリの答えがあの形だったわけなんです。あの筐体はRの組み合わせだそうです。

転…あれはすごく客が集まってきますよ。周りで見てて中が見える筐体だし、見てて楽しいですから。プレイヤーが少し横を向いてやるから、見てるほうは正面から見られるんですよ。

西山…実際に売れてる店でも、みんなで集まってワイワイやってるという報告が来てますし、そういう集客効果のあるものを狙って作ったというところは本音です。

カッコつけていうのなら、ゲームセンターの活性化に役立てばいいなと思っています。

ぜんじ…筐体だけでなくモニターが大きいというのも迫力を生んでますね。

西山…大きいモニターにしようというのは、そういう理由で当初からの狙いだったんですが、大きなモニターにすると、それだけアラが目立つということにもなりますから…。でも、これから、26インチの画面というのは主流になっていくんじゃないんですかね。

ぜんじ…ゲームの内容にもよるんじゃないんですか。

西山…そうですね。ストリートファイターはゲームが大まかですからね。また、テーブルタイプで画面が大きいと遠くが見にくいというのもあるかもしれませんねえ。

テーブルタイプも期待して！

ぜんじ…そういえば、今回のAMショーにはストリートファイターのテーブルタイプもありましたね。あれは波動拳が出にくかったんですが。

西山…出し方はいっしょなんです。ただ、より速く動かさないといけないわけです。ボタンがやりやすいぶんだけハンデを負わせようと思って。

松本…アップライトタイプだと、入るゲームセンターが限られてきてしまうし、もっと小さい子にもプレイできるようなものということで考えました。

GOD…テーブルタイプはボタンが6つあるんですよね。あれは目立ちますね。

西山…アップライトタイプのボタンのたたく強さの違いを、たとえデジタルでも表現せなあかんということでボタンを6つつけました。結構インパクトがあるでしょう。テーブルタイプのほうもプレイしていただきたいですね。

ぜんじ…長い間ありがとうございました。最後に一言ずつストリートファイターについて。

西山…企画というのは、ひとつのゲームを作ってもすぐまた次のゲームの事を考えなければいけないので、その分気持ちの休まるヒマがあまりないですね。そんな私たちにとって、ゲームを評価してプレイヤーが認めてくれるのが一番のストレス解消です。

松本…いろいろ苦労はありましたけど、あんまり休みがなくてデートができなかったのが一番の苦労かな(笑)。たまの休みには全然ゲームをしないですごしました。

——編集部からひと言——

カプコン特集以来おなじみの西山室長さん、戦場の狼を学生時代ゲームセンターでプレイしていた松本さん、新作も期待していますので、がんばって下さいね。



集客効果も抜群だ。

レインボーアイランド

ワールド1〜7

GOD鈴木

だれですか? もうお手あげだって? 冗談言っては困ります。まだ始まったばかり。復習・予習のキライな君はお呼びじゃない。頭を使うヒトだけついてこい。GODはそういう人の味方です。
さあ、やってみよう!

ちょっと復習 ボス攻略のキメ手

今月はワールド6・7を中心に紹介をしていきますが、その前にワールド1からボスの攻略を含め、おさらいをしていきたいと思います。

① ワールド

小ダイヤを、左から順に赤、オレンジ、黄、緑…と揃えていくと、各ワールドの最後のボス面で扉が出てくるのは、もうみんな知ってると思います。

それぞれのダイヤの色を狙って出す方法も、もう気付いている人も多いと思うけど、まだわかっていない人にはヒントを1つ。小ダイヤの落下地点がキーポイントです。

小ダイヤの色の法則を極めていれば、最初の1面目で小ダイヤを順に6個揃える事が出来ます。(かなりつらい)

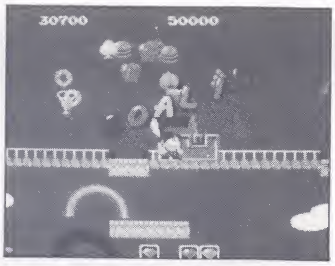
そういったパターン作りもこのゲームの楽しみの一つです。考えてみて下さい。

最後のボス、大グモではまっている人はいないとは思いますが、参考の為に少し書きます。

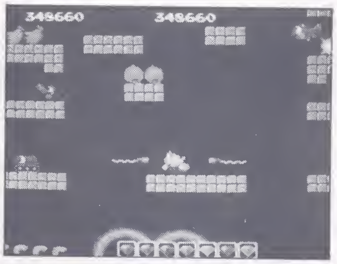
クモが落ちてくるまでボーッと待っている人をたまに見ますが、あれはもったいない。速攻で上まで登って虹をぶつけるか、下で虹をできるだけ作っておいて、クモが落ちてきたら虹を崩せば、壊滅的なダメージが与えられるハズです。

この様に、画面中にあらかじめ虹を作っておいて、ボスが通ったら崩すことは、ボス攻略の基本です。

又、右下はほぼ安全地帯ですが、敵が来る場合もたまにあるので、あまりあてにしないこと。



ちなみにGOAL INの動きは3通りあるそうです。



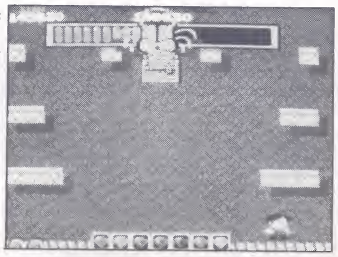
よほど腕に自信がない限り、こんな事してはダメだヨ。

② ワールド

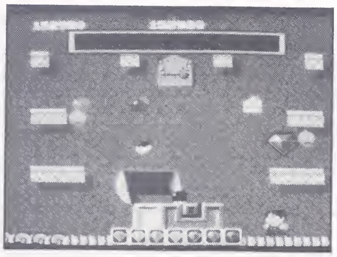
この面のボスの攻略パターンもたくさんあると思いますが、参考までに一例を。

まず速攻で左上に登って右に向かって、できるだけ虹を作っておきます。ボスが左に寄ってきた所で虹を崩せば、かなりのダメージが与えられます。

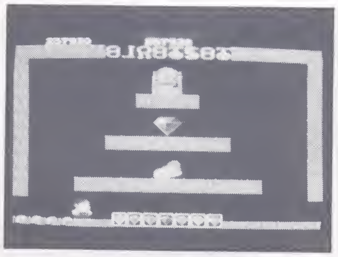
又、自分が下にいると、ボス



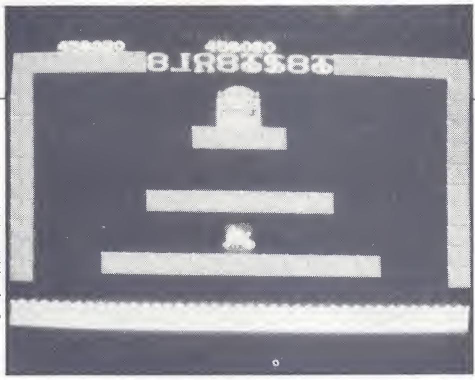
おーっ、あの扉は…。



よしよし、フードを回収してから…。



ジャーン、これがシークレットルームだ。くつとダイヤは10万点ずつだ!!



こんな所、長居は無用だ。

も下に降りて来ますが、ボス本体に当って死ぬ事はないハズです。だから、ボスが落としてくるミサイルをよけるタイミングを極めれば、下だけで左右によけている事も可能です。

ちなみに、ボス面でずっとねばっていると、やはり水が上がってくるそうです。

又、この面のボスは右端、左端にはめったにミサイルを落としませんが、それも例外があるので、あまりあてにしない方がいいようです。

③ワールド

この面のボスは、まず速攻で上に登り、上から虹を崩すのが基本でしょう。フル装備だったら、ボスが上に来るまでに殺せるハズです。

装備がない時は、ボスが上に来たら、まわり込んで逃げながら、少しづつ虹を撃ち込めば倒せるハズです。

とにかく、ドラキュラが出すコウモリは虹で消せるから、あせらずにやること。

④ワールド

この面は足場が点々とブロック状に点在しているので、ちょっとやりにくい面でしょう。

だから、いかに地形と敵の攻撃パターンを覚えるかが勝利への道となります。

それに、ただでさえやりにくい面だから、小ダイヤを順に揃えるのも、かなりつらい面です。いきあたりばったりで揃えようとしたら、絶対無理。パターンを研究すること。

しかし、この面の扉に入ればブック・オブ・ウィングが手に入り、たとえ死んでもゲームオーバーまで羽がはえていて、非常にゲームを有利に進める事ができます。毎ワールドで扉を出して、装備を高めていく事が必要ですが、この面の扉も出したいものです。

ちなみに、この面のボスは装備がないと、ちょっとつらいでしょう。

まず鉄則は上に登らないこと。下で左右に動いてボスをかわし、スキを見てボスに虹を撃ち込むこと。又、ボスが出すザコも、まめにできるだけ殺す事も重要です。

装備がない時も、やる事は同じですが、敵に与えられるダメージが少ない分、時間がかかり、それで結局根負けしてしまう人が多いようです。あきらめないで、じっくりやって下さい。装備がなくても、どの面のボスも、ちゃんと倒せるように作られています。

ポイントとしては、やはり敵が来てから虹を出すのではなく、あらかじめ虹を画面中に作っておく事が重要です。そしてボスが通る時に虹を崩すこと。基本を忘れずに。

⑤ワールド

はっきり言ってキツイ。まず、この面でハマる人が多いと思います。

前のワールドで扉を出して羽を手に入れてれば、相当楽になるんだけど…。

とにかく時間がない上に足場がほとんどない、という最悪面だから、ひたすら急いで上に登こと。

最後のボスは楽勝。これにハマる人はないハズ。

装備があれば、まずモアイの出す板を少しづつよけ、画面の端まで行ったら虹を出して、それを足場にモアイの方へジャンプして虹を撃ち込む、というのが一例。

装備がなくても楽勝。写真のように、少しづつ板をよけながら虹で登り、板が途切れた所で撃ち込んで下さい（フル装備でも同じようにできますよね）。

⑥ワールド

スパナ、ロボットの頭、ネジがいやらしい。特に問題はロボットの頭。いきなりプレイヤーの頭上に来るから、虹崩しでやっつけようとして頭からぶつかってしまった、という経験は誰もがあるハズ。

しかも単体でなく、ほとんど複数か、他の敵と混合攻撃で来る。

とにかく、どこにこれらの敵がかたまってるか覚えていないと話にならない。

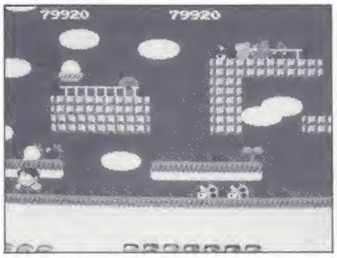
しかし、前のワールドと違って、時間は比較的ある面だから、小ダイヤは揃えたい面。何といっても、このワールドの扉はくじゃくの羽。とにかく、全面クリアを目指すのなら是非とも欲しい装備でしょう。

プレイヤーの腕にもよるとは思いますが、やはりこの先の面は装備が上がってないとつらいものがあります（でも、一応全面装備がなくても消せるようには作られているそうですが…）。とにかく、この面の扉もぜひ出して下さい。

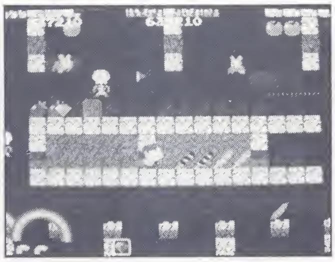
最後のボスは、初めはちょっとてこずるでしょう。敵は



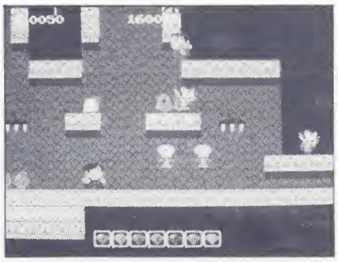
連射があれば右のブロックから撃てるし、左側を虹づたいで行くのも手。



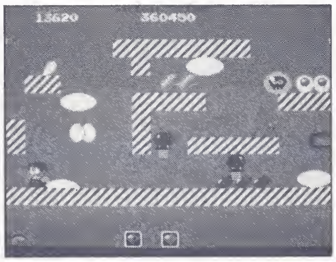
充分ひきつければ、まとめて8千点。初めにまとめ殺しができる面が多いですね。



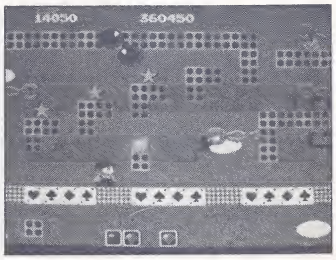
左右どちらかにひきつけ、一気に反対側に上がって下さい。ゴールは目の前。



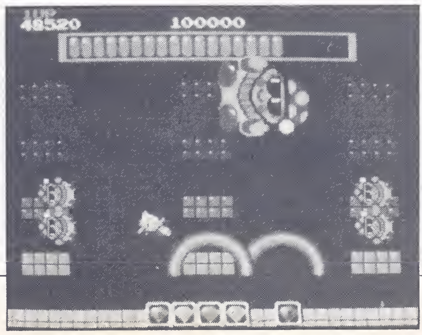
ここも、ひきつければ、まとめ殺しができますよね。



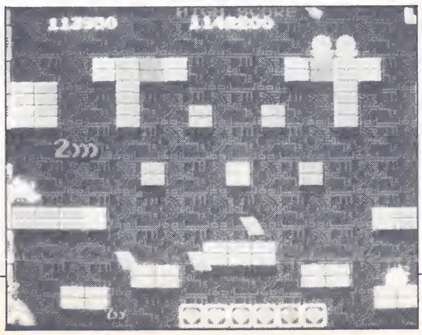
一旦、左端に行くこと。その場でジャンプすると……。



右のレッドスターを取れば楽勝ラクショウ。



上には絶対登らないこと。下で左右によけて下さい。



速攻命！ アルカノイド面。ちなみに3枚の板はよくぶつかるから要注意。

基本的には高さを変えて左右に動いているだけだから（ワールド2と同じ）、その動きを見切って、後ろから攻撃するのがコツ。

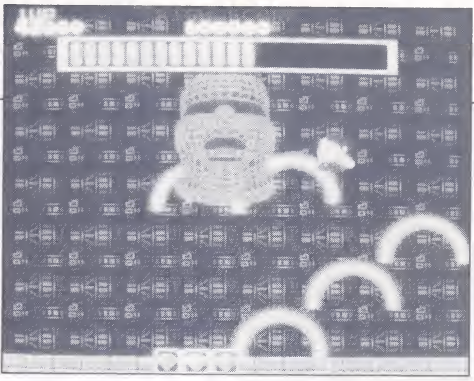
ちなみに、敵が降りてくる時、プレイヤーがある程度の高さにいれば、敵は一番下まで降りず、下にプレイヤーが通れるだけのスペースがあくハズです。これも使えるパターンだから覚えていて下さい。

7 ワールド

この面の最強の敵はドラゴンでしょう。プレイヤーを感知してから火をはくまでの時間が非常に短かく、もたもたしてると、すぐ殺されてしまいます。見付け次第殺すこと。

でも、ここまでこれた人なら、充分なんとかなる面。最後のボスは、まず下にひき付け、速攻で上に登って虹をくずし、ボスが上に来たら下に降りて再び下でひき付け…を繰り返すのが、オーソドックスなパターンでしょう。

そして、ここまでちゃんとダイヤを取りながら来ていれば……。



単発でも楽勝らくしょう。

ここが問題だ ダイヤと扉とコマンドと

現段階で公表できる範囲内の情報を、ここで一度整理してみたいと思います。あたり前の事でもバカにしないで読んで下さい。

全7ラウンドをまだクリアできていない人でも、時々画面に出てくるヒントでもうわかっていると思いますが、真のエンディングにいく為には各面で大ダイヤを揃えていかなければなりません。

小ダイヤを7色集めると1UPですよね。そして、そのワールドのボスを倒すと、上から降ってくる宝箱から10万点の大ダイヤが出てきますね。これを集めていかなければならない訳ですね。

ちなみに、小ダイヤを集めコンプリートしていても、大ダイヤを回収しないと、条件を満たしていない事になります。もっとも、10万点をみすみす見逃す人はいないと思いますが…。

さてさて、問題は扉。小ダイヤを左から順に揃えるか、レインボーネックレス（一度に小ダイヤが赤から順にコンプリートした事になるアイテム）を取れば、ボス面で扉が出てきます。

ボスと闘うのがイヤなら、扉に触れれば、それでクリアになります。もちろん扉の中には大ダイヤがあるから、それを回収すれば、ちゃんと条件を満たしている事にもなります。

大ダイヤと一緒に、各ワールドごとに、くつやつぼ等のアイテムがあり、それを回収する事により、死んでもゲームオーバーまで、それらのアイテムの効力が続きます。その時、コマンドが表示されているから、デモ時のタイトル画面でそれらのコマンドを入力すれば、ゲームスタート時から、効力が得られます（できないのもある）。

ただし、ゲームスタートの直前のタイトル画面の時でなければ、コマンドを入力しても効果は得られません。コマンドを入力して、デモが1周してしまうと効力が消えてしまうからです。

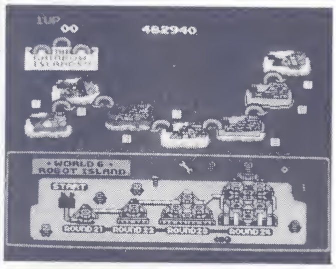
つまり、1回のゲームには一つのコマンドしか入力できません。又、コマンドを入力しても、タイトル画面自体は何も変化はしません。つまり、コマンドがちゃんと入力されているかは、ゲームをスタートさせなければわかりませんので、あしからず。

さて、話を扉に戻します。各ワールドの扉を出していくのが一つの戦略ですが、扉に入れば点数も20万点入る訳だから、そういった意味でも重要だという事になります。

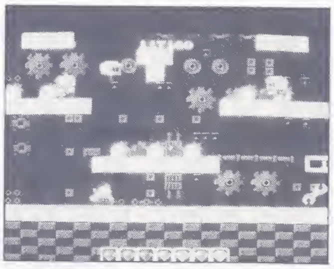
ボスを倒して、ラウンドクリアフードを回収してからでも扉に入れる訳だから、普通のクリアと比べて、20万点も差がつく事になるのですから。

なお、今回は一部のワールドの扉の効力しか書きませんでしたが、他の扉の効力や隠しコマンドは各自で自力で発見する方がおもしろいと思いますので、今回はあえて詳しくは書きません。できるだけ自力で解いて下さい。

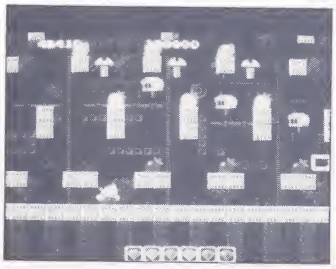
ちなみに、時々画面に出てくるヒントの出現条件は2つです。1つは、バブルボブルのコマンドを入力する事。もう1つはゲーム中でロッドを取る、です。



ワールド6はロボット・アイランド。



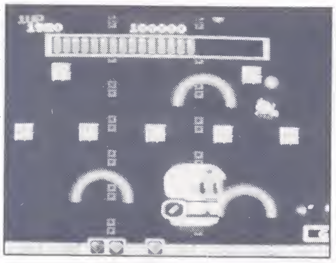
なんとなくチャップリンの映画を連想するのは私だけでしょうか…。



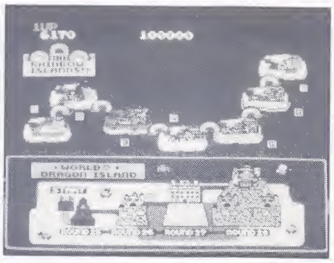
3万2千点のチャンス！

なお、これは余談ですが、残機は9機までしかストックされないそうです。そして10機目からはエクステンドではなく10万点が入るそうです。

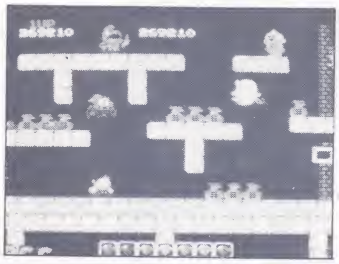
もちろん来月も続けてレポート&攻略していくので、楽しみに待っていて下さい。では健闘を祈る。



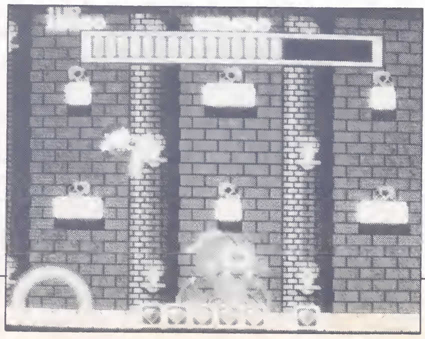
背後へ回り込め！



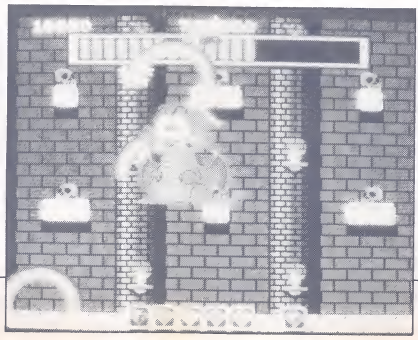
いよいよ最終ワールド(?)だ



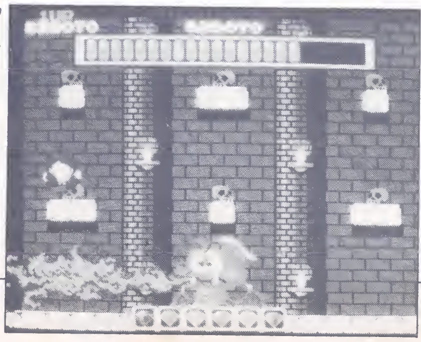
最終面。やたらおいしい面だ。



下でひきつけて…。



上から虹を崩せ!!



アーイ！ こうなっちゃ、ダメだヨ。

1コイン全面クリアへ挑戦！



バトルフィールド

ECM-APAPA

SNKの方が言ってたけど、「バトルフィールド」売行き好調だって…。君の行くゲームセンターにもあると思うけど、やってみたら？パワー溢れるシューティングゲームだ。挑戦してみる？　やってやろう!!

さてさて、みんなはループレバーにはもう慣れたかな？SNK伝統のループレバーゲームの最新作「バトルフィールド」は、プレイヤーキャラの動きが速いので、今迄のループレバーゲームにくらべて、とても操作がしやすく感じるのだ。

闘え！　生き抜け　5つの時代を攻略せよ

このゲームは、「ローマ」「大戦」「原始」「未来」「戦国」の5つの時代と「決戦」のステージからなり、5つの時代の間は、それぞれ中ボスの守るタイムカプセルでつながっています。

5つの各時代には、仲間がそれぞれ1人ずつ捕えられていて、5人全て救い出すことができると「決戦」へとワープします。

仲間を救うためには、各時代の大ボスを倒すのですが、大ボスに会えるのは、自分の居る時代と画面上部中央にある「D・センサー」の時代が一致しているときです。つまり、自分の居る時代と、D・センサーの時代が一致していたら、大ボスに会うまでタイムカプセルに入らなければ良いのです。

それでは決戦への最短距離のコースをたどって攻略してみよう。アイテムなどは、ゲーム状況によって変わる場合があります。

ローマ　D.センサー大戦

ゲームが始まると、まず上方からローマ兵が並んで進んできますが、ループレバーをうまく使い、連射出来れば何の問題もありません。それが基本です。

その後に、ミサイルアイテムをもった敵が出てきます。前進すると正面に女人像が並んでいます。その時にあまり画面の上にいると、左から出てくる鉄の壁兵に当たってしまいます。ちなみに、女人像はミサイルがあれば、一部破壊できます。

右からのスクロールがまた上からへと変わり、今度はPボールをもった敵が出てきます。Pボールを取ると、画面上部のゲージが満たんになり、なくなるまで連射機能が付いて、雑魚の弾を受けても死にません。ゲージは弾を受けると減っていきます。



写真①　仮面を被っているのだろうか。

その後に、写真①の中ボスが出てきます。こいつはミサイルがあれば、連射であっという間に倒せます。タイムカプセルに入るまえに、レーザーを取るといいよ。

大戦　大戦

上に進んでいく間に、レーザー、ミサイル、レーザーの順にアイテムが出ます。右へ進んだあと、再び上へ行くと写真②の中ボスです。それを倒すといよいよ大ボスです。大戦の大ボスは戦車（ジッソー）です。



写真②　動きまわっていれば大丈夫。

大ボスの攻略ですが、実はローマを除く4つの大ボスはみな同じやり方なのです。敵がこちらに弾を撃ちながら進んできているときに一旦突っ込み、下がりながらひたすら連射です。わりと斜めに撃っていたほうが良さそうです。敵が下がっているときに追っかけてはいけませんよ。

アイテムのあるときは遠慮なく使おう。アイテムはゲージがなくなっても持っているので、他のものを取らずに、同じものが出たときのみ取って行く方法もありますが、どんどん取ってどんどん使っていくほうが良さそうです。

1人目救出！

大戦　原始

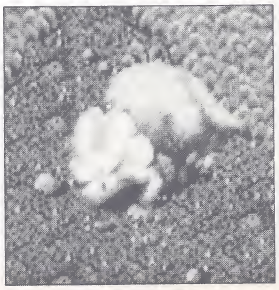
レーザーと5ウェイが出ます。中ボスはジープです。タイムカプセルの右に隠れている雑魚に注意してください。

原始　原始

まず、いかにも危なそうな水のところは入っても平気です。恐竜（モノクロニウス）が突然卵からかえって、角を飛ばしてくることがあるので注意してください。また、火口からは火の玉が飛んできます。

中ボスはアルマジロのような奴です。こいつは止まっている間にこちらを狙い、一気に体当たりしてきます。それをくらわないようにするには、常に動いているのが一番。敵の周りを大きく回りながらループレバーをうまく使って撃っているのが良いようです。タイムカプセルを無視して進みます。

次の中ボスは写真③の大モノクロニウスです。画面右下で、背中を見せたときに撃つ



写真③　顔を盾にするとんでもない奴。



写真④　右下隅は安全地帯だ。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他	
♥メッセージを	
ゲームぬり絵シリーズ第2弾は，ストリートファイターだ。男性キャラのリクエストにより登場。(流紋)	

キリトリ線

キリトリ線



キリトリ線

◆ GAMEST ジングルベルプレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で70ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：筐体を自分でお持ちですか？

①持っている　②持っていない

Ⓖ基板を持っていますか？

①持っている　②持っていない

◆基板を持っている人は

枚位

Ⓗ今後基板をお求めになるつもりはありますか？

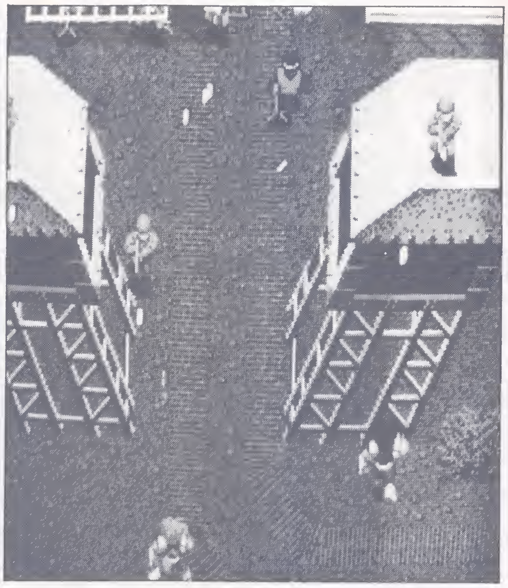
①予定がある　②そのつもりはない

●ご意見を

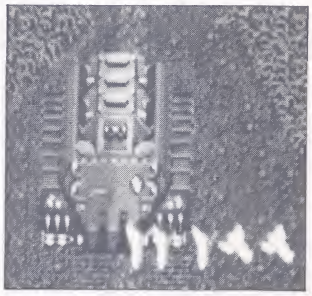
のが良さそうです。常に撃っていると突っ込まれやすいようです。
原始の大ボスは写真④のティラノサウルス。攻略は大戦と同じです。2人目救出!

大戦 ローマ

始めにミサイルが出ます。写真⑤の見張り台のなかにいる兵士は通常弾で、上にいる兵士はミサイル1段階ならば2発連射すると弾が通って倒せます。
左右にプレハブのあるところでは、ちょっと待っていると兵士がぞろぞろ出てきます。実は中にミサイルをもったやつが居るのだ。
中ボスは写真⑥のミサイルランチャーです。こいつもミサイル連射で一気に倒せ!



写真⑤ 見張り台のうえの奴を残すと厄介だ。



写真⑥ 止まっているとやられるぞ。

原始 ローマ

中ボスは写真⑦のフナムシのような奴です。こいつはアイテムを使って早く倒してしまわないと辛いぞ。



写真⑦ レーザーで一気にかたをつけたい。

ローマ ローマ

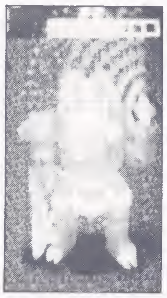
右にむかって階段を降りていくときに、鉄の壁兵士が集団で出て来るので、アイテムのあるときは使って、無いときは慎重に進んでください。一気にスクロールしてしまうと一気に敵が出現してしまうのだ。
上に進むと、壁のうえにローマ兵がいます。大抵そのまえにミサイルが出るのでどんどん使いましょう。無い場合は横からなら1人は倒せます。
中ボスは写真⑧の多頭竜です。ちょうどそのまえに5ウェイが出るので、連射でこれも一気に!
倒したら、右上にアイテムをもったやつが居るので、素早く行くこと。早く行かないとスクロールしてしまう。その後、左右から鉄の壁兵士が続々と現われるので、素早く倒していくか、上の柱の間に逃げ込もう。しばらく行くと、また中ボス。写真⑨のメドゥサです。それを倒すと大ボス。写真⑩のミノタウロスです。こいつだけは他の大ボスとやり方が違って、こいつの動きよりも、振り回しているものの半径をみて撃ちます。つまり振り回しているものの半径が小さいときは、思い切り突っ込んで撃ち、半径が大きくなってきたなら、逃げに集中するのです。3人目救出!



写真⑧ 近付いて連射で一気に!



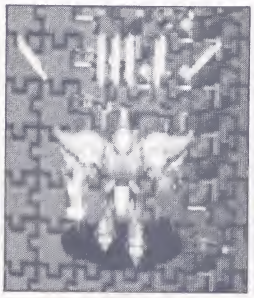
写真⑨ 周りを大きく回りながら。



写真⑩ 慣れると簡単。

未来 戦国

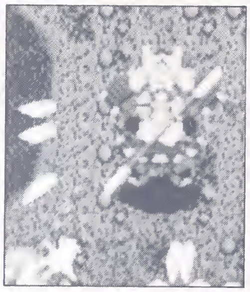
細いところを上に進むときに、思い切り前に出て、砲台を出現と同時に壊す。次に雑魚ロボットを数匹倒したら、右のほうに現われる浮遊ロボットを倒す。左に行くときには、左からの兵士と上からの浮遊ロボットに先制攻撃をかけるのが良い。
中ボスは写真⑪のロボット。左右に動きながら撃つのが良さそう。もちろんループレバーを使って弾は常に当てるのだ。



写真⑪ 止まってると追い詰められるぞ。

戦国 戦国

戦国は、雑魚がなかなか耐久力のあるのが多く、注意が必要。
中ボスは写真⑫のよろい武者。こいつも先手必勝。その先で、虚無僧がアイテムを持っているが、他の虚無僧と重なっていて赤く見えないうえに、すぐに左上のほうに消えてしまうので注意。
次の中ボスは白髪頭。こいつには画面隅に追い詰められないように注意。タイムカプセルの左上にアイテムをもったやつがいる。しばらく行くと、またよろい武者。そのあと大ボスは写真⑬の又右衛門です。4人目救出!



写真⑫ 放射状に弾を飛ばしてくる。

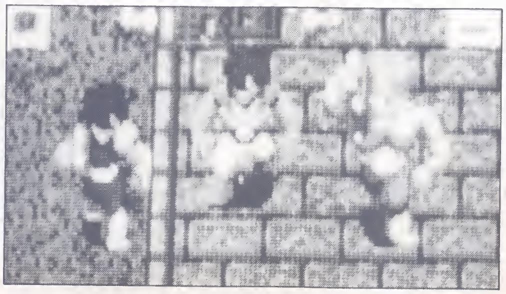


写真⑬「又右衛門参上〜」なのだ。

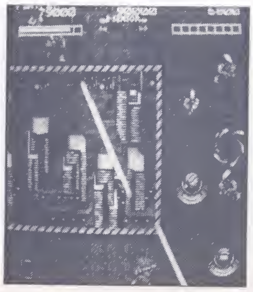
残るは決戦!

(以下次号)

急ぎ足に攻略してきましたが、残るは未来に捕らえられた仲間と、決戦のみです。
来号では決戦の詳しい解説を約束します。(スペースがなくなっちゃったんだよ。)
最後に、1ポイント・アドバイス。決戦では、レバーを上にちょんちょんと入れて、少しずつスクロールさせ、少しずつ敵が出るようにしよう。



義経君とPをもってるスコット君です。



もうちょっと右に行くと上から敵が。

「突然変異」をきわめろ！

リアルダーウィン

1～4面攻略

©データイースト

—FISCHER—

こいつは強い。油断するな。難度も超進化だ。痛い目にあっている君に、私、FISCHERが援軍にかけつけた。よーく研究してクリアせよ。

先月号でも紹介したこのゲーム。もうプレイしてみたかな？　かなりの難しさに手こずっている人も多いと思う。

今回は、このゲーム最大の特徴である〝進化〟と〝突然変異〟について説明しよう。

12種類ある通常進化

前作と同じく12種類ありますが、弾の性質が多少違います。

①PISTER
一番小さく弾も弱い。この状態で弾に当たると1ミスとなってしまいます。

②HODOYODO
スタート時の形態。弾は2連装になりますが、まだまだ弱い状態といえます。

③ZWIPT
1回撃ったレーザーが一度空中で停止してから、又飛んで行くという、ちょっと変った弾です。

④DARTER
自機の両サイドよりレーザーが出て、斜め上に飛んで行く。真正面の敵に弱いという欠点があります。

⑤SYULBA
2本の白いレーザーが出る。このぐらいになると自機もなかなか強くなってきます。

⑥LBOCK
細かい弾が交差して飛んでいく。結構使える状態です。

⑦QUILL
2連装のキューブ状の弾を出す。連射できるので破壊力は使う人次第。

⑧SWEEP
ファイヤー弾が乱れ飛んで行く、といった感じの進化。当たり判定が広く、使いやすい形態の一つです。

⑨DLIME
1本の強力なファイヤービームを出す。うまく狙って撃たないと使いづらい。

⑩ART DEAM
長方形の板（？）が次々と出て行き、画面上方で左右に分裂して、全ての敵を倒して行く。前方の敵にはほとんど無敵です。しかしこの辺までくると、自分の体がかなり大きくなって、敵に体当たりしやすくなっていることも忘れてはいけません。

⑪SLUGBU
2本の強力なファイヤービームを出す。前作にも同じ様な形態があったのを覚えている人も多いでしょう。

⑫GYASYALBA
通常進化では最高の状態。3本のレーザーを出します。前作ではイカリングレーザーでした。

使える進化突然変異

このゲームをさらに奥深くおもしろくさせてくれる〝突然変異〟について説明しましょう。

突然変異は特定の条件を満たした時に起こり、形によっては敵の弾に無敵になれるので、かなり使える進化です。

又、SRDでは前作にはなかった黒EVOLがあり、こいつが突然変異に関係する場合もあります。

では突然変異を紹介しよう。

●PISNAKE
自分が蛇になってしまい、頭と尾からかなり強力なレーザーを発射する。さらに対地が4連装になる。3面の後半でよくなる人が多いでしょう。どうやら一定の場所で敵の弾に当たると、こいつに変化するようです。

●PISPIDER
別名〝コガネムシ〟。一定数の白い弾を吐き、その弾は空中で止まり、その弾に敵が当たるとダメージを受ける。空中機雷弾のようなもの。

地上に隠れているイモムシのような敵の弾に当たればなれます。（上を通過すればいい。）

●TWODIVI
ファイヤー弾の2連装。弾に当たればPISTERに戻ってしまう。この変異は、進化型突然変異と呼ばれるもので、この状態でEVOLを取っていけば→FOUR DIVI（4連装）→FC FOIVI（8方向）へと進化していく。

さてこの変異へのなり方だが、まずDLIMEの状態で黒EVOLを取って、ART DEAMになってからEVOLを取ることで可能となる。

●GOAT DEAM
前作のBLACK DEAMにそっくりな形態。弾には無敵で究極の逆進化と言われている。自分がコーモリで、羽をどんどん発射していく。

この突然変異への方法は、自機を最高のGYASYALBAにして、時間で2段階退化させてART DEAMにしてから、敵の弾に当たればよい。

又おもしろい技として気合弾というのがある。これはボタンを押しっぱなしにするとGOAT DEAMの頭上に炎のリングが出来、ボタンを離すと、一気に体中から羽を放出できるのです。炎のリングの状態でもそれ自身にかなり強い力があるので、ボスキャラに使えばかなり有効かも。但し、この時は地上弾は撃てません。覚えておくと結構使える（ウケる？）技です。

以上が突然変異の形態ですが、この他にも進化型突然変異として、対地ミサイルの8連装などもあるのですが、進化への方法は自分で捜してみて下さい。

攻略ここがポイント！1面～4面

それでは1～4面まで軽く攻略してみましょう。

STAGE 1

1面なのにやたら敵が強い。特に、ザコである赤い編隊の体当たりには要注意。画面横から現われるベータFに体当たりされない様に常に気を付けていよう。ミスした時の為に、DNAを集めておくことも忘れてはいけない。

ボスキャラのフーラボは自機が強くなっていれば、動きながら撃って楽勝。弱い場合は…よけまくるしかないですね。

STAGE 2

この面の前半でGOAT DEAMにしやすいが、あまりこだわる必要はないでしょう。後半でコガネムシにすることが出来ます。

ボスのカオスは、コガネムシになっていれば一番上に弾を張っておけば大丈夫でしょう。ここはPISTERでも動きが止まった時に、一つずつ倒していけばいい。無理は禁物。

STAGE 3

この面は4発の炸裂弾を撃つ奴に注意。画面の右か左に絞って出現したら即破壊することです。

後半のカラータイマーの様な砲台地帯で弾に当たると、PISNAKEに突然変異できるので利用した方が得です。その後の炸裂弾地帯が鬼なので、PISNAKEなら楽勝、

まず「進化」

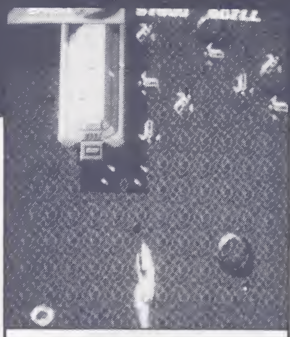
スーパー



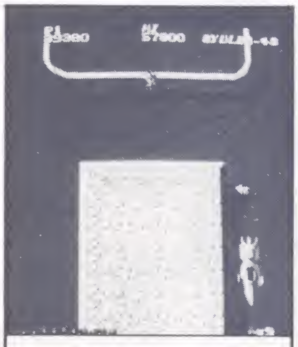
1面ボス，フーラボ。3WAYレーザーを見切れ!!



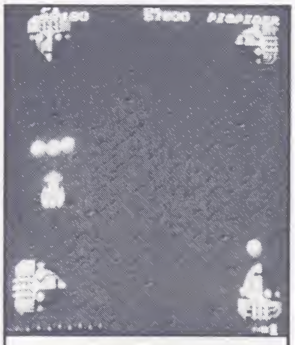
突然変異"ヘビ"こいつは使えるぞ。



このザコ編隊がうっとーしい。一ヵ所で待ちかまえて撃つべし。



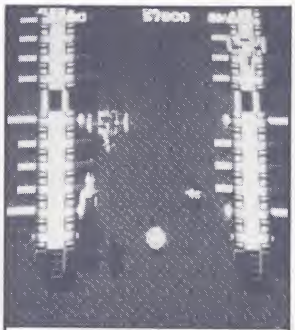
これも突然変異、対地砲が進化していく。



2面ボス、カオス。外周に弾膜を張ってあとは待つだけ!?



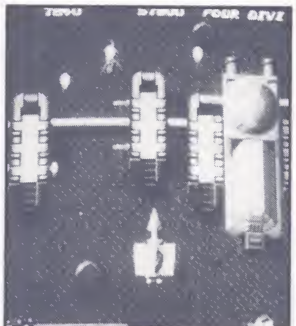
不気味な地帯を進んでいく自機SWEEP。



地上のトカゲはDNAを出す唯一のキャラだ。



最強の自機にへばりついてつけあがっているオプション。



こっこれは例の突然変異じゃないですか。



3面ボス、デジュオスリーセブン。レーザーをよけつつ777に合わせろ!!

という訳です。

但し、突然変異中もEVOLを取るのを忘れずに。20秒間で時間切れになってしまいますよ。

ボスのストップウォッチの様な奴は、レーザーをよけつつ弾を当てればいいんですが、デジタルを77にするとEVOLの嵐で楽勝。他にも33や99にすると攻撃が激しくなる様です。こいつを倒すのに時間がかかると、倒した時に白い弾が飛び散ってくるので気を付けて下さい。(77の時はこの弾は出ない。)

STAGE 4

砂漠地帯にいるキラキラした小さい砲台がやっかい。うまく照準を合わせないと破壊できません。残すと後ろからも撃ってくるので、必ず破壊しておこう。

ボスのピラミドとモスラはパワーにまかせて速攻で倒さないとつらい。

特にイモムシの弾に訳もなくやられる人は多いでしょう。イモムシの弾をかわすには、奴が出たらとにかくどこでもいいから動くこと。動かずにいると必ず当たってしまいます。

ここではまらないためにも、ここまでに自機をGYASYALBAか、それに近い進化に高めておく必要があります。

覚えておこう必勝ポイント

☆無敵を有効に使う

退化中は自機が無敵になるので敵に体当たりも可能になる。弾の多い場所や難しい所では、1回の弾をくらったら、とにかくEVOLを持った敵に突っ込んで行けば死ぬことはない。安全に行けます。

とにかく、大型の敵が多くて自分も大きい形態で体当たりが恐い時には、わざと敵の弾に当たって無敵になり、その場をしのぐ、というテクを覚えておいて下さい。この技は前作でも非常に重要なものとされていました。

☆オプションを使いこなせ

面クリアすると白いオプションが現れ、こいつにEVOLを食わせればどんどん成長していきます。

オプションは自機のそばにいますが、画面上方からレバーをコンコンはじくような感じで動かすと、自機との距離がどんどん離れていくので、効果的にオプションの力を発揮させることができます。

オプションは、最初のうちは横方向への攻撃力しか上がりませんが、成長していくと斜め4方向にファイヤー弾を撃ったりします。

☆レーザーの位置を覚えろ

このゲームで一番恐いのはいきなりレーザー部隊の弾にやられてしまう事でしょう。こいつらの弾は本体に合わせて誘導するので、出現を見切ってもやられてしまう事が多いのです。

こういう事を防ぐ為にも、レーザー部隊の出現場所だけはしっかり押さえておきましょう。出現即破壊です。

☆スピード、バリアをとる

SP、AVはなかなかとりにくいものですが、そのアイテムを持った敵をできるだけ引きつけて撃ち、下から追いかけて取らずに上から落ちてくる所を横から取れば取れるはずです。

スピードは5面以外ではどこでも使えるし、バリアは弾はともかく体当たりも防ぐので絶対必要です。ちなみに、2個連続で取っても1個分しかストックできません。

次は全面攻略するぞ

今回は最初の9面分紹介するつもりでしたが、取材の時のバグで写真が3面までしか撮れなかったので、結局4面までの攻略しか出来なかったのです。申し訳ないと思っています。

その分、来月号では全面くわしく紹介したいと思うので、次回に期待して下さい。

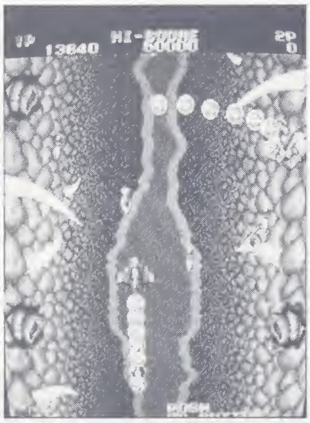
ジェミニウイング

石井ぜんじ

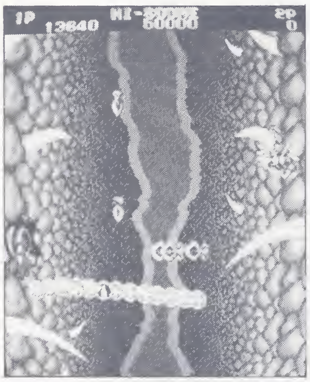
沈黙を破って出現した、テクモのジェミニウイングが予想通り人気を集め始めている。ゲーム性、グラフィック、サウンド共に一流。見過ごすわけにはいかない。

このゲームは、ストーリー性のあるシューティングゲームで、グラフィック、サウンド共に一流のゲームだ。でも、やはり一番の特徴はというと、「ガンボール」というパワーアップ方法だろう。このアイデアがゲームとしての骨格になっている。

プレイヤーにとっても、ここを理解すればゲームがより面白くなると思うので、ガンボールの性質等を中心に説明していきたい。くれぐれもゲームの面白さを損ってしまうような紹介はさけたいと思っている、今日この頃である。



ショットを当てて良い武器に変える。



敵のガンボールを奪ったところ。

ガンボールの種類と使い方

ガンボールには武器、スピード、エキストラ、点数がある。これらは自機の後に尾のようについていて、ボタンを押して使うと自機に近いほうから使われていく。武器と同じようにスピード、エキストラ等もボタンを押すことによってスピードを上げたり、1UPさせたりすることができる。

つまり、スピードや1UPがガンボールの尾の先にあった場合、パワーアップをたくさん使ってからでないと取れないことになるので、そこらへんもよく考えておこう。

武器の種類

武器には次の5種類がある。

①…3WAYショット
威力も弱く、一瞬しか使えない最も弱い武器。でも、ないよりははるかにマシだ。

②…ホーミングミサイル
誘導弾が出て敵を倒してくれる。それなりに使えるが、敵が多すぎる時には少し不安。

③…ワイドビーム
自機の前方に、津波のような弾を出してほとんど全滅させる。強力な武器だが、欠点は自機の後方に弱いことと狭い面での使い方が難しいこと。

④…ファイヤーバー
自機の前方に大きな火の棒がつき敵を粉砕してくれる。長所は1回の使用時間が長いこと、欠点は敵の弾が見にくくなることだ。

⑤…スパークハリケーン
自機の回りに玉が回転しながら広がり敵を倒す。ほとんど自機の周りの敵を一掃してくれる強力な武器。

3WAYショットは、はっきり言って使えないので、できるだけガンボールを他の武器に変えよう。また、3面等、狭い面ではファイヤーバー、広い面では回転弾が特に有効だ。

武器の選び方

ガンボールは昆虫のような敵（といっても敵はほとんど昆虫だが）が持ってくるのだが、その虫に弾を当てるとガンボールがいろいろな武器に変化するのがわかるだろう。

でも普通に撃っているだけでは、虫を倒した時にガンボールが全部良い武器になっているとは限らない。良い武器になっていても、倒すときにまた弾を当てなければならず、武器が変わってしまうからだ。

そこで、良い武器になったら、虫の持ってるガンボールの所に自機を持っていって、ガンボールを横取りするのだ。実際にはなかなかうまくいかないが、こうしてガンボールをそろえて効果的に使っていくのが、このゲームの攻略のポイントであり、面白さの根幹だ!!

ガンボールの出現の条件

ガンボールを持つ敵は実は敵を倒した総数で決まる。つまり敵をたくさん倒せば、どんどんガンボールが補充されるのだ。だから敵が多い時はガンボールをケチらず、どんどん使っていったほうが安全だし、よっぽどおトクなのだ。

ガンボールが攻略ポイント？

しかも、エキストラ（1UP）やスピード等は、殺した敵の中で、ガンボールで倒した割合が高いと出現するらしい。早めにガンボールを使って、自機を増やしておくのも手かも。

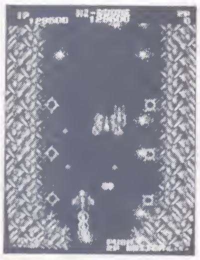
面別攻略法

それでは各面の基本的な攻略法を説明しよう。

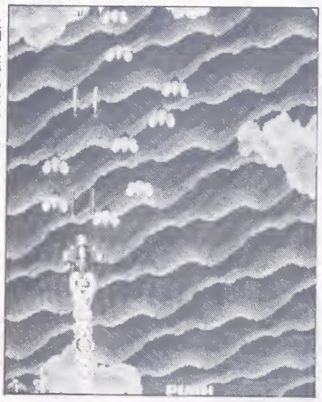
まず1面は、初めに持っている3WAYのガンボールをケチらず使って敵を多く倒して、ガンボールを良い武器に変えておこう。ボスはチョコボールのような弾で攻撃してくる。たまにフライングアタックをかけてくるので、体当たりされないようにいつも逃げ場をつくっておこう。このボスはノーマルショットで充分。

2面は、森の面でいきなり高速スクロールになるのが特徴。危ないと思ったら、すぐガンボールを使っていったほうがいい。ガンボールがどうしてもうまく取れない人は、ノーマルショットで良い武器に変えておいて、強力なガン

ボールで一気に倒すと割にうまくいくぞ。
　ボスはファイヤービームを目から出してくる変な奴だ。正面から少しずらした所にいれば、ビームには当たらないのでビームのタイミングをうまくはかろう。ビームは初めはいきなり撃ってくるが、3回め以降くらいからは止まって狙いをつけてから撃つから、速めに安全地帯に逃げておこう。
　3面は洞窟の面でかなり難しい。ガンボールを使いまくろう。1回やられるとガンボールがとび散るので、無敵時間中にいそいで集めよう。
　4面、5面は広い面なのだが、やたらに敵が多いので、ガンボールを使いまくって弾よけに専念しよう。でも3面さえぬければ、全7面をクリアするのもそんなに難しくないと思う。


3面は狭い面だ。ホーミングが有効。

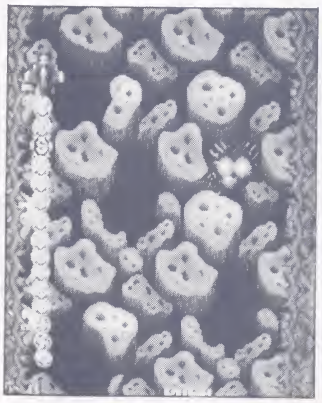

伸びるシャッター!? 下の方は石化している。

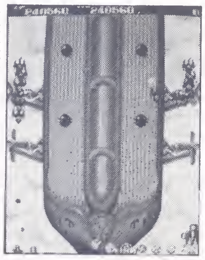

4面は海の面。波の動きが美しい。

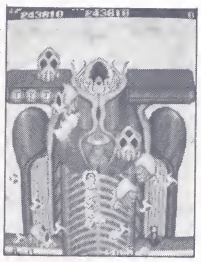

海の底から出現する変なボス。

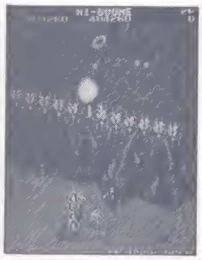

何だ、コイツは。後でかわせ。


パックンフラワーだ!!


おっと、こいつは…。奴の目を見るな!!


巨大飛行船。砲台はカタイぞ。


5面のラスト。こうなったらもうムリ!?


この虫が強いんだなあ…。



まずノーマルコース　全面クリアをめざせ!!

ラビオ・レプス

RABIO LEPUS

石井ぜんじ

絶対奥が深い!! やればやるほど面白い!!

単純明快。だがしかし、奥の深いシューティングゲーム、それがラビオ・レプスだ。そろそろ君の近くにもはいったんじゃないかな。さあ、みんなでやりに行ってラビオ・レプスの輪を広げよう。

まず覚えよう攻略の基本

攻略するということは、当然敵のパターンを覚えて、自分なりのパターンを作ればいいわけだが、ちょっと知っているだけで大きく助かる基本テクが、このゲームにはいくつかある。以下の事は必ず覚えておこう。

3つの敵に注意!!

3つの敵とはレーザーを撃ってくる「メタルソルジャー」と弾を3発ずつ撃つ顔「フキゲーン」と固いほうの移動砲台「バトルアーム2」だ。

このうち、バトルアーム2はノーマルコースでは10面以外は出てこないので、ノーマルコースの場合はメタルソルジャーとフキゲーンの攻略を覚えればいい。(エキスパートコースの場合は、バトルアーム2と単なる砲台が結構強い。)

まずメタルソルジャーについてだが、こいつはほとんど同じ動きしかしないので、複数同時に出てきたら、必ず画面のどこかにレーザーのこない場所がある。この場所はその場その場で違うが、ここさえ覚えておけば大丈夫だ。

また、メタルソルジャーは光っている時は無敵なので注意しよう。パターン作りをする際に、出てきた瞬間に光っていると、速攻で倒せずに、いったん安全地帯に逃げなければいけなかったりする。

メタルソルジャー2は少し大きめだが、レーザー砲頭が上についているので、下は必ず死角になることも覚えておこう。しかし、ノーマルコースの10面はその欠点をバトルアーム2が下にいるということで補っている。

フキゲーンについては、とにかくパンチで出てきた瞬間に倒してしまうのが一番だ。そのためには、位置を覚えておくのが肝心だ。

ミサイルも有効だが、使いたくない時は、パンチで打ち切れないフキゲーンの弾は、動き続けて誘導すればよけられる。これもパターン化が必要。

バトルアーム2についても言っておくと、とにかくこいつは固いので、パンチするかミサイルを使うぐらいでないと、なかなか倒せないというのが特徴だ。場合によっては、無視せざるを得ないこともあるだろう。

また、こいつは障害物があるとジャンプしてプレイヤーを追っかけようとするから、その時体当たりをかまされないように。一発でやられるぞ。

この敵に関しては、ミサイルを使うのが最もいいのだが…。

爆弾とシャッターはパンチ攻撃でいけ!

この2つは、対処のしかたを知らないと結構難しい。実は、両方ともパンチを使えば簡単なのだ。

爆弾は普通によけると難しいが、パンチすると画面外に爆発しないで、とんで行って消えてしまうのだ。他に、障害物を利用してよける手もある。

シャッターは、上下の壁にあるスイッチをパンチでたたくと動きが止まる。(もう1回たたくと再び動き出す。)シャッターが完全に開いた所をたたけば簡単に抜けられるぞ。

君の腕次第で難度は変わる!

このゲームは、プレイヤーの腕によって難度が変わる。だから、それを逆手にとって?楽にクリアすることも可能だ。

難度のレベルを決める要因は、得点と残り人数とミサイルの持ち数、そしてリボンの有無だ。

この中で大切なのはミサイルの持ち数だ。つまり、ミサイルなしクリアを狙う場合、ミサイルを取らないでいけばどんどん易しくなっていくのだ。(どうせ使わないし、取っても0点だから。)

また、リボンをつけているだけでグッと難度が増すので注意しよう。

難度が変わると、弾の速度、メタルソルジャー、フキゲーン、その他の敵の数、障害物の数と動き等が変わる。

ステージ別攻略法 ノーマルコース

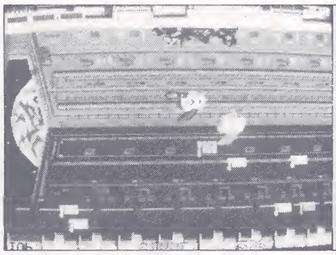
ノーマルコースの場合は、敵の攻撃もエキスパートに較べて甘いから、ミサイルを使わなくてもクリアしやすい。ボーナス200万点は大きいから、ハイスコア狙いの人はこちらからいきなり攻めたほうがいい。この場合は、ミサイルを取らないで進むとかなり楽だ。

ハイスコア狙いでない人も下手にミサイルに頼ると、敵のパターンが覚えられないし、逆に確実性を欠くので、ミサイルは最期の手段くらいに考えておいたほうがいいだろう。

STAGE 1

うーむ、簡単だ。シューティングゲームで1面を初めてやってノーミスで越せるのもこのゲームならではだ。最後のボス、テツーシは止まって

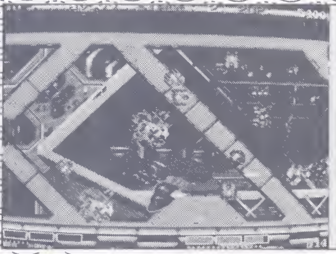
いる間にパンチを当てると既に死んでいる。INSERT COINのTとCの字の間に合わせるといい。



2人で取ればニンジンも全部取れる。

STAGE 2

この面も楽だが、爆弾はパンチ等で一発もくらわず処理すること。後はいきなり出現するザコの編隊にも注意。

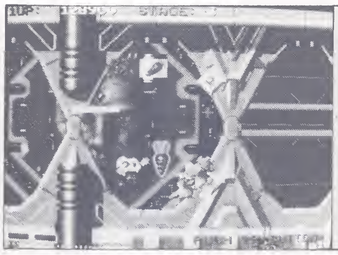


いきなり出てくるザコの編隊に注意!!

ボスはメタルソルジャー3匹だ。右下で待って出現と同時に倒そう。1匹めは少し上にいて、2匹めの時は1匹めの弾をよけて下にしゃがんで倒し、3匹めは再び少し上で2匹めの弾をよけて倒す。慣れれば楽だ。

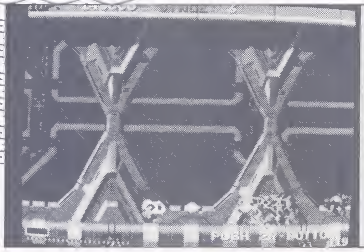
STAGE 3

この面は障害物が飛んでくる。これはあたると体力の減りが著しいので絶対当たらないようにしよう。他に注意し



ここの障害物はレベルが高いと出現する。

なければならないのは、最後の棒の様な障害物。できるだけ近づいて撃たないとかなり固いぞ。でも点は高いので、できるだけ壊そう。



3面ボス、メタルパンサー。速攻で倒せ。

ボスのメタルパンサーは出現したら、できるだけ近づいて速攻で倒そう。3匹早めに倒せばもう大丈夫。

STAGE 4

この面はボスだけの面。名前はムービングコアだ。

まず後に2つあるレーザー砲頭を壊そう。上に誘導して弾を当てるといい。レーザー砲頭はひとつ1万点だ。

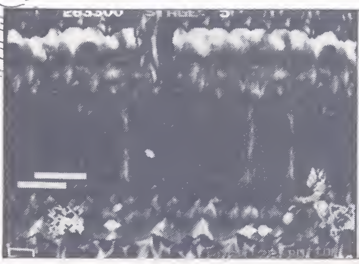
その後は適当に弾をよければいいのだが、弾が速いときは正面で8の字を描くように動かせば、全く弾に当たらない。練習してみてくれ。

次からはアステロイドの宇宙洞窟だ。

STAGE 5

ここからは洞窟の面で、岩が障害物として飛んでくる。細い岩は、妙な軌道を描いてホーミングしてくるので注意。しかし、当たってもそれほどのダメージはない。

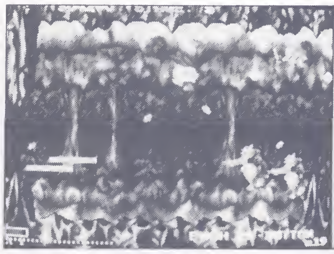
この種の問題は何といってもメタルソルジャー3匹だ。パターンを知らないと、ここ



メタルソルジャーを倒してからバクダンをパンチにいく。

で毎回1ミスということにもなりかねない。

ここは、1匹めがまん中ち



2回めのメタルソルジャー。1匹めを速攻で倒そう。

ょっと下からでてくるから、それを出現直後に倒してしまおう。それから後はまん中が死角になるので、そこに入ればいい。

その次の爆弾とメタルソルジャーの組み合わせは、岩壁



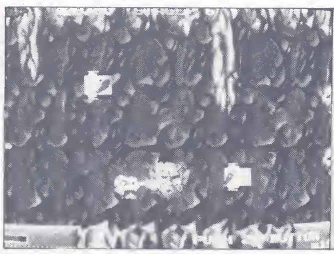
爆弾を岩かげでよけよう。

の陰に隠れて爆発をさけれぱ大丈夫。

ボスのドタマーは、レーザーに注意して周りの岩を壊していけば楽勝かな?

STAGE 6

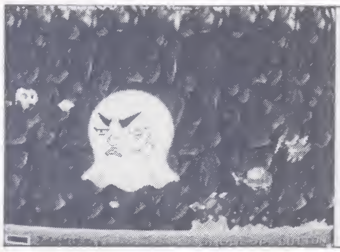
この面はメタルソルジャーはこないが、初めてフキゲーンが2つでてくるから注意し



6面はフキゲーンの位置を覚えよう。

よう。弾を撃たない顔が2つ出たすぐ後に、同じように並んでいる。位置を覚えて、パンチで出現即破壊しよう。

ボスは逆さ金魚鉢、テヌキ

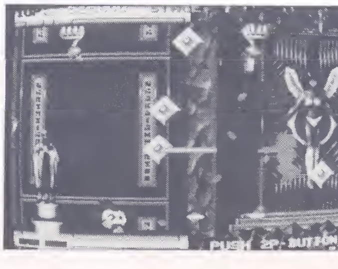


ヤッちゃんになったテヌキーチャウド。

ーチャウドだ。水の中からカメ・チャージャーが援護してくる。テヌキーチャウドーは弾を2回撃ってから体当たりしてくれるで、体当たりしてくる時は前もって後に下がっておこう。

STAGE 7

ここは初めに、いきなり難しい場面が出てくる。メタルソルジャーが2匹くるのだが、1匹めが出現と同時に光った

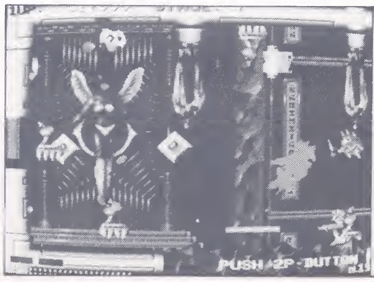


7面の初めのメタルソルジャーは上に逃げろ。

ままいるので倒せないのが問題。

ここは上に逃げないとまずムリなので、必ず忘れずに覚えておこう。

その後、シャッターをパンチで止めて、くぐった直後に、メタルソルジャーが再び2匹くる。上の地形の間に逃げる

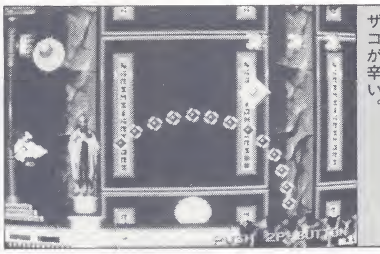


地形を利用して上でかわす。

のが安全策だが、1匹めを出現と同時に倒してもいい。メタルソルジャーは1万点なので大きいぞ。

2回めのシャッターの後の爆弾は、いそいで前に出ていってパンチするのがいい。地形に隠れてよけると、その後

爆弾はパンチでとばさないとザコが辛い。



のザコの編隊がつらいぞ。(それなりのパターンはあるが。)
爆弾をパンチしたら、ザコの一列編隊をパターン化してよけよう。いろいろなパターンが考えられる。
ボスはファイヤー・マスターだ。出現する前から弾を撃ってきて、死んだ後までファイヤーを撃つしつこい奴だ。このファイヤーをくらうと、ダメージが大きいので真剣によけてくれ。特にパターンはない。

STAGE 8

ここもボスだけの面で、ボスはゴーレムヘッドとサナダワーム(気色悪!!)だ。サナダワーム、いいかげんにやっていると、すごく強いボスだが、パターンがわかれば簡単。サナダワームがゴーレムヘッドから出てきたところを虫の頭めがけて、できるだけ近づいて連射するのだ。サナダワームの軌道に合わせて動けば、サナダワームを先に倒すことができるだろう。
そうすれば、後はゴーレムヘッドの弾等は適当にかわして、口の中に弾を撃ちこんでクリアだ。

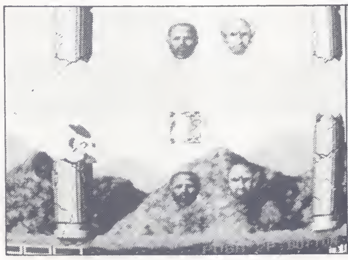
STAGE 9

ノーマルコースといえども、さすがに、ここらへんから辛い。フキゲーンが多いので、全てパターンを覚えて早めにつぶしていこう。特に前半のフキゲーンだ。
後半はメタルソルジャーとの攻防がポイント。初めはメタルソルジャー1が3匹飛んでくる。ここはまん中が死角になっているが、狭く、かなり難しい。完全なパターンは1匹めが出てきた時は下でかわしておいて、1匹めがレーザーを3本撃ったら、すかさずまん中に逃げて3匹の総攻撃をかわすのがいい。
その直後にフキゲーンが撃ちにくい位置にいるが、ここはかまわず走り抜けてしまうこと。
その後はメタルソルジャー2匹がくるが、これはスキが多いので適当によけて大丈夫だろう。

9面のメタルソルジャー。まん中が死角。



ここはさっさと通りすぎよう。



最後にメタルソルジャー1台とフキゲーンがいくつも重なっている所がある。この最後の関門の最も楽なパターンは上から速攻で前に出ていって上の2つのフキゲーンをパンチで壊し、上と下のフキゲーンの弾を誘導してぬける方法だ。
ボスの黒竜は時間をかけるとやたらに強い。できるだけ近づいて、多く弾を当てるのがコツ。速攻で倒そう。

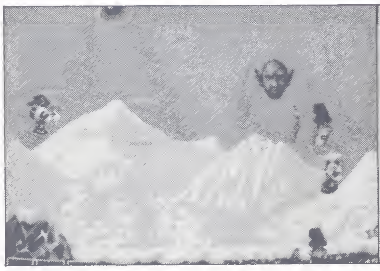
上の2つの顔をパンチで壊して上に逃げないと…。



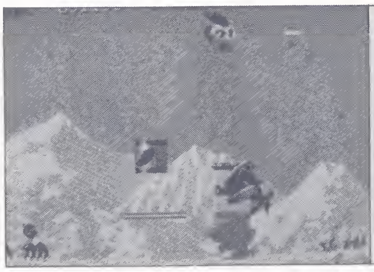
STAGE 10

ノーマルコースで最も難しく、これが全て!!という面。敵のパターンを全部覚え切れないとミサイルなしノーミスは難しい。
この面のポイントは前半にある。フキゲーンをパンチしてクリアした後に出てくる、バトルアーム2とメタルソルジャー2との混合攻撃の部分がそれだ。
レーザーの死角は上なのだが、初めから上にいたのではバトルアーム2が撃てず、どんどん後についてきて、必ず後でつまってしまう。ここは少し前のフキゲーンを無視して、下のバタルアーム2を撃ちにいこう。
倒したら、すぐまん中にいってレーザーをかわし、レーザーとレーザーの間をぬって上に逃げよう。
これでバトルアーム2はいなくなったから下にいって出てくるバトルアームをどんどん先手を撃って倒していこう。
すると、フキゲーンが4つ並んでいる所がある。ここにメタルソルジャーが重なる。難所だが、フキゲーンを出現と同時にパンチで撃てればなんとかなる。レーザーの死角はまん中だが、上にレーザーを撃った後は、下に死角ができるから上に逃げていくのも手だ。

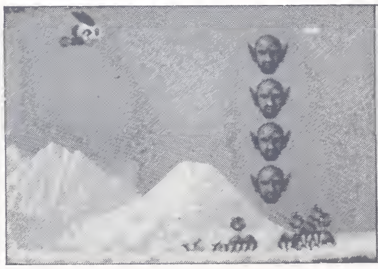
このフキゲーンは無視して下のバトルアーム2をたたけ。



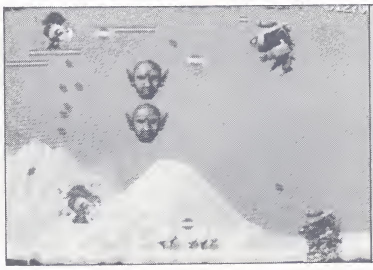
1回めのソルジャーは上が死角。でもバトルアームが…。



こうなったら大変。パンチで先手必勝だ。



2回めのソルジャー。まん中が死角。



最後のソルジャーの所は下を、かけぬけろ!!



その後は、前半より楽だから下にいてうまくかわしてくれ。ボスのスキップエレファントは、弾を誘導しつつ回ってよければいいだろう。

STAGE 11

ボスだけの面。今までの復習なので簡単だろう。何でテヌキ・チャウドが0点なの？

STAGE 12

前のオノを持った奴は単なるオトリ。実体は壁の中に潜んでいるのだ。壁をパンチして、妖魔王をひきずり出して3日月よけで倒せ!!
ノーマルコースをクリアできた人は、エキスパートコースもやってみよう。STAGE12でハマルとか。ムフフフ…(不気味な笑い。)
エキスパートコースは次号をよろしくね。

●もうこれ以上完璧なものはありません!!

シグマならではのマルチ・プロスティック



(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

PCエンジン・マスターシステム・マークIII・パソコン・Fコンに対応

●型番SJ-9800TB　¥8,900

■別売コード



＊PCエンジン用コード(型番コードPC)…… ¥2,000
＊マスターシステム
 &マークIII用コード(型番コードMM)…… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)………… ¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)………… ¥1,600

プロ・スティックの特長

＊別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊トリガーI, IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊連射のON, OFF＋トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
＊全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1, 2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。(PC88シリーズには対応しておりません)

PC-8801 MKII／SR／FR／MR専用スティック　型番SJ-88P…… ¥12,000

近日発売予定



(注)PC8801FH/MH/VAには対応しておりません

お申し込み方法

＊ご注文は、下記の申込用紙にご記入の上お送り下さい。
＊お急ぎの方は電話で申し込み下さい。翌日商品をお届けできます。
＊送料は全国一律600円。
＊代金は商品と引替えにお支払い下さい。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293
石田ビル1F
シグマ電子
TEL 07948(4)0476

キリトリ線

《申込書》　昭和　年　月　日

フリガナ 氏名		年令	オ
住所　〒			
TEL		保護者氏名	
申込商品名			

超マニア向け講座②

いまさらグラディウスの会**ああるじいぶう**

グラディウス

2・3周目の攻略

　先月は1周目のパターンを紹介しましたが、いかがでしたでしょうか。1周ノーミスで53万ぐらいは、練習次第ですぐに出せると思うので頑張って下さい。
　さて、今回は2・3周目のパターンの一例を紹介します。とはいっても1周目の応用に過ぎませんが、先月号に書き切れなかったことも含めると案外、書くことあるんです。
　まずは残機を貯めることが先決です。そうしないと「復活」の練習も出来ません。死ななければ死なないに越したことはないし、死ななければ点効率も下がりませんので、ノーミスパターンの修得が200万点への近道と言えるでしょう（いくら復活がうまくても死んでばかりいては残機が足りなくなりますよ）。
　それでは、この辺で始めましょうか（前置き長過ぎた）。

2・3周目のパターン

　2周目は「うちかえし弾」が少なく、敵の動きと弾が遅い3周目と考えればいいでしょう。3周目以降は難易度は上がりませんので、ここを極めれば、どんどん先の周へ行けるはずです。

1面

　まず、残っているカプセルで1速。基本的に、一直線に出てくる編隊の撃ち方は、だいぶ前の方にいて（編隊に座標を合わせておく）撃ちながら左へ徐々に移動すればいい。
　このようにすれば、撃ち返し弾は分散して十分に見切れるでしょう。そして、右にあるカプセルを取って2速にする。その後にオプション、ミサイル、レーザーと初めの方に取る。
　ハッチでの稼ぎは撃ち返しを誘導しつつ、やればいい（青カプセルを使おう）。
　そして、オプション2・3個目と取る。最後は、下のハッチをミサイルで早めに壊してから、上のハッチを壊せばいい。ハッチは残すとつけ上がるので注意。
　ビッグコアは撃ち返しを上か下に誘導しながら撃てばいい。1面終了時には、カプセルを2つ持っているハズ。

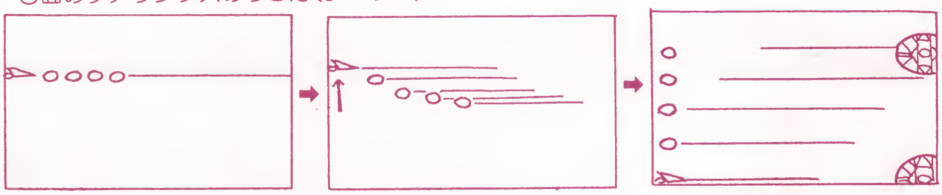
2面

　前衛の編隊の撃ち方は基本的には（装備が強い場合）、一番左にいて、上か下の端に動いてからレーザーを撃てばいい。そうすれば、撃ち返しは上か下に誘導されて、余裕で下か上へ逃げられます（敵の撃ち返し弾は、死んだ瞬間の自機に向かって出されることを利用しています）。
　バリアを先に取り（ハッチ稼ぎの撃ち返しを防ぐため）途中で、オプション4つ目。最後の所では、青カプセルを利用して、砲台を全滅させてバリアをスタンバリます。そして、バリアを背景で消します。ピンクの壁の後で出てくるザブのかたまりは、壁に自機1つ分のすき間を開けてから右へ行って、全部のザブを出してから、左へ行きつつ撃てばいい（撃ち返しは壁に吸収されます）。
　さて、ザブ地帯ですが、10月号（65頁）を参照して下さい。初心者にはよけまくりをすすめます。

3面

　すぐにバリアを取る。基本的には、1周目と変わりません。そのかわり、バリアの消耗が速いので注意。最後の方ではバリア無しダブルは危険なので、慣れるまでは早めにレーザーにした方がいいでしょう。
　モアイは最高で25個壊せますので頑張って下さい。最後のファランクスは図のようにやってみて下さい。

3面のファランクスのうち方（レーザー）

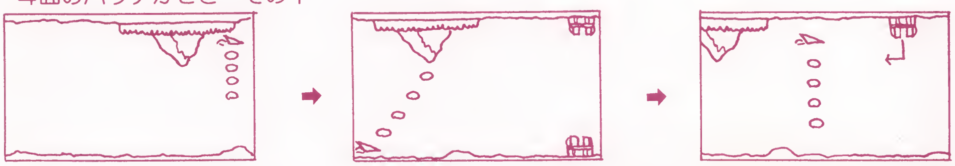


レーザーはうちっぱなし。 → ファランクスが出てくると思ったら少し上へ行く。 → そして一番下へ行く。（するとレーザーがバラつく。）

4面

　面が始まってすぐは、左端にいて、撃ちっぱなしでレバーを上か下に倒しっぱなしにして、ザコ編隊を全滅させれば楽です。そして、バリアを取り、バリアをスタンバっておく。
　ハッチ群では砲台は弾を撃ち出す前に出現したら、すぐに壊してしまいましょう。
　2回目のハッチ群の前にバリアの張り替えをします。背景か画面の上でバリア消します。出来るだけバリアの消耗を最小限に抑えて下さい。
　その後は、全てのカプセルを取って、バリアをスタンバります。
　最後のみのかさ地帯ですが、先月号に書いたように稼ぐわけです。
　あの座標はハッチから出現するザコが撃てればいいのです（レーザーが山の1ドット下を通っていればBEST）。
　とっさに、あの座標に合わせられなかった場合は、左側

4面のハッチかせぎ　その1



上と下の砲台3×2コをこわす。 → すぐ斜めにフォーメーション。 → 下を先にこわし、上のハッチからのザコをバリアで吸収。

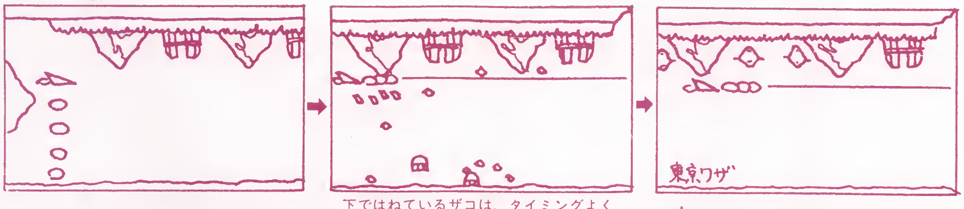
ハッチかせぎ　その2



上と下の砲台をこわす。 → レーザーをこまぎれで出す高さは、ハッチの上の辺り。下の左側のハッチこわれる。 → 上のザコの出し切ったハッチをこわし、下の右側からは、まだザコが出ている、全部うってから、ミサイルでこわす。

のハッチをレーザーのワインダーで壊して、左側の山の下に隠れて、レーザーを撃っていればいい。ハッチからのザコの出す弾は山で消されます。ここはダブルでも可。
ビックコアは、完全装備で例の座標にいれば簡単に倒せます。この座標はビックコアの出すレーザーに対して安全なので、ここに止まっていて、ビックコアが山の上に行った時にだけレーザーを撃てば、撃ち返しは右の山に吸収されるので楽勝です。

4面の最後



スクロールが止まる前に合わせる。　下ではねているザコは、タイミングよくミサイルでこわす。　パターンくずれ。

5面

バリアをすぐに取る。ザコを全て撃った後にダブルにして、レーザーをスタンバる。
速く倒せば、どんどん細胞が出現するので稼げるのです。ビッグコアが出てから、3匹の細胞が出ますが、座標を合わせ、オプションを左右に一直線に並べて連射すればいい。近づいて来たらオプションを左へ引くこと（ミサイルを撃って処理速度を落とそう）。
ビックコアはレーザーで！

6面

ザコでバリアを消して、張り替える。ハッチのザコで稼ぐ時にバリアを使って、そこで、またバリアを張り替える（2つ目のハッチをバリアで壊し、それでもバリアが残っていたらピンクの奴で消す）。最後は、ダブルにした後、カプセルを2・3つ取っておく。

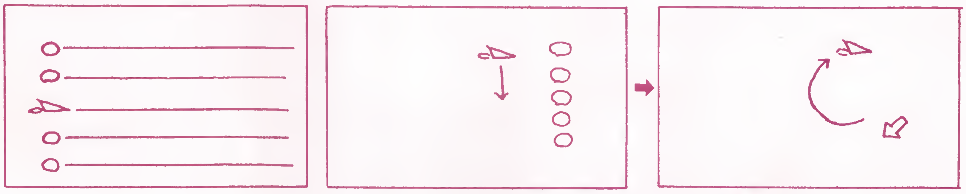
7面

6面終了時にカプセルを取って、レーザーにする。すぐにバリア張り替え。ベルムベルムは先月号で紹介した方法が有効。要塞に突入する前にカプセルゲージ3つ目にしておく。途中に出現するザブは図のようにしてみて下さい。そして、バリアを張り替え。その後は、フォーメーションを組むと楽。最後のハッチの前でもバリア張り替え。という感じで終了。
カプセル1個を次の周の保険に取っておく。

◆ポイント

敵の撃ち返し弾の誘導とバリアの張り替え（バリアを敵や弾に当てて消すなど）が重要でしょう。

7面のフォーメーション


下にいってからうつと、うちかえしが下に誘導されます。

いよいよ復活パターン

前回、今月号と初級者向けに書きましたが、来月からはいよいよ復活パターンの紹介です。（それまでに基本をマスターしておいてネ。）

こちら発信局 佐藤久美



どもっ!! 久美です

肌寒くなってきましたねー。だからどうしたって? 君キミ、そう突っかからないでよ。夏と違って、服装にもちょっと気を配らなくちゃならない季節になって、お互いめんどうなことになりましたネ、と言っているんですよ。

それはそうと、AMショーで見つけたお気に入りのゲームで、私久美はいま夢中です。なにを隠そう、コナミのAIJAXです。このボスはめちゃ強いと思いませんか。

君の夢中なゲームはなんですか? そうですね、寒さを感じたらやはり体感ゲームやシューティングに夢中になるのもいいですね。

私などはゲームをする時、そのゲームのストーリーを思い浮かべて熱中します。例えば、アリーシャを助けるアムルに成り切ってプレイしたり夢中になると時間を忘れて、快感そのもの。



メリーポピンズ前でハイ、ポーズ！のCRSメンバー。

from CRS 〈埼玉〉

メリーポピンズっていう
ファンタスティックなゲーム場で
そりゃー、みなさん
血みどろの闘いをしているんですよ
その名もCRS(クライシス)！ ですって…

メリーポピンズに集まるCRS

埼玉県のハイスコア軍団、CRSのみなさんを紹介しましょう。

メンバーの集まるゲームセンターは、東飯能駅から歩いて15分ぐらいの所にあるヘハーミントグリーン色の洋風のお店。久美の第一印象は「かわいい」といった感じ。ディズニーランドから抜け出てきたようなゲームセンターでした。

名前は「メリーポピンズ」。んー、ますますファンタジックな世界に入ってしまいそうな名前ですね。

お店の中も、とってもかわいらしくて、女の子っぽいイメージがあるんですね。

CRSのメンバーのみなさんはメリーポピンズに集まり、ゲームを楽しみ、腕をみがき、かつ団らんの場所といいましょうか、愉快な談話室にしているんです。

CRSの誕生

CRSのメンバーは11人ほど。GAMESTなど雑誌のハイスコアに全国のプレイヤーが参加しているのを見て、ぼく達もやってみたいという単純な、といおうか自然な動機からグループができたんですね。

メンバーのネームにCRSの文字をつけることにしたのが、今年の1月頃、完全実施(?)が3月だから、まだ本当に新しいグループなのです。

CRSの名前の由来は「クライシス」(危機)の略だそうで、本当はその上につく言葉があったんですけど、それはちょっと××…。

みんなが知り合った時代はほとんどがサラマンダとかファンタジーゾーンなどに夢中になっていて、やはりメリーポピンズに常連として行ってて、顔見知りになっていたから、CRSが誕生したのはごく自然なことだったのです。

個性豊かCRSの面々

では、さっそく恒例の(というよりマンネリかな)CRSのメンバー紹介といきましょう。

KAINIMくん(17歳)

「メンバーのみんながあまりにうますぎるから」得意なゲームが言いずらいなーとケンソンしております。

そこでという訳じゃないんだけど、最近はOLDゲームに凝っています。

メンバーの中では、一番遠くに住んでいるために、他のメンバーとのコミュニケーションがとりにくいのが目下の悩み。

AOI―美琴くん(18歳)

得意なゲームはシューティング類なのですが、残機で稼ぐのはあまりむかないんですけど、と言いつつ、R―タイプをやっているのです。以前エリリテスー千万、しかもこれは垂直レバーで出した記録だということですから、すごいですね。

ゲームはロックンループ時代からやっていたということで、その頃は駄菓子屋さんなどでやっていた訳だけど、やっているうちに、このゲームの世界にはまってしまったという、よくある例。君と同じじゃありませんか!?

麗夢―YURIくん(17歳)

主にキャラクターゲームが得意で、昨年はバブルボブルに夢中に







なっていたんですね。

今やりたいゲームは、シューティングのループゲーム。いいゲームが出てほしいと盛んに言っておりました。

それと彼、なかなか達者、ひょうきん者です。会誌にのっていた麗夢のお料理教室には笑えました。

F15ー邪鬼くん（17歳）

得意のゲームは？と聞くより早くアフターバーナーIIと答える邪鬼くん。

体感ゲームが好きで、以前はスペースハリアー、今ではアフターバーナーII等、アクション物の体感ゲームにはまりやすい体質なんですネ。

ゲーム歴は、インベーダー時代からということだから立派。当然小学校時代からゲームはやっていた訳だけど、ゼビウスが出るまでは、あまりハイスコアは気にしなかったんだって。

ん、そういえば、ほとんどの人がペンゴとかゼビウスとかからスコアを気にし出したんじゃないかと思いますが、どうでしょうか？

RANー薫くん（17歳）

前のゲームだとアルゴスの戦士が得意。彼は魔境戦士等でハイスコアを出していますが、なんといっても薫くんの得意ゲームは1943でしたね。

1Pで大和を倒すことも大変だと思うのに、ハイスコアを出しながらクリアしてしまうのには、久美ちゃん、アゼンですよ。実際シューティングの鬼ですね。

彼はダライアスをやっていますが、メリーポピンズで全部のゾーンを総なめ、トップでした。ニクイやつ。

シューティングの場合、横スクロールと縦スクロールを同時にうまくなるのって難しいのに、両立させてしまうなんて、すごいとしかいいようがありません。

BENくん（18歳）

セクションゼットが上手いのです。

彼の面白いところはプレイしてて、死にそうになると大騒ぎするところで、そのへんが編集部の誰かに似ているとのことですが、んー、誰でしょうねっ！

パブくん（?歳）

アルカノイドなどのブロックゲームが好きで、似ているのが出てくると、すぐプレイしてクリアしてしまうというクセがあります。

ドランクハセガワくん（?歳）

バブルボブルに夢中になった方で、コマンドなしで1千万点を出しています。

豪院くん（17歳）

今はあまりハイスコアを出していませんが、なんといっても、彼の源平はすばらしいと、仲間たちは言っております。

渚くん（19歳）

彼も、このごろは落ちついているようで、みんなと知り合った時代は、サラマンダとかファンタジーゾーンに夢中でした。

もう一度、あれだけ夢中になれるゲームに出会いたい、と切に願っているんだって。分りますねー、その気持ち。

ゲーメストで勝負 まもなく星10個

これからは、メリーポピンズで星が10個たまるまでガンバルと言っていましたが、あれだけうまければ、すぐに集まると、久美は保証します。

でも、CRSのみなさんが言うには、誰にでもクリアできるような簡単なゲームはあまりないから、ハイスコア全国1位になるまでは、ずいぶん頑張らないといけない、並大抵じゃありません、とのこと。ほんとにそうですね。

でも、大変だけどガンバルとメンバーのみなさんが口々に言ってくれたのには感動。とにかく、ゲーメストにのせるのが一番の目的で、ゲーメストで勝負だそうです。頼もしい限りです。

私個人の意見として、CRSのみなさんの特徴を言いますと——。

みんな、シューティングゲームなどアクションゲームが好きで、一人ひとりに強い個性が感じられるのでした。

CRSのみなさん。

これからも又、どんどんすばらしい記録を出して、ゲーメストのハイスコア欄に、星を積み上げて下さいね。

久美は応援してます。

ゲーメスト製作協力

コナミ映像部第1作BGV 座談会

「グラディウス」「魂斗羅」「ツインビー」BGV3部作がコナミで自主制作・販売された。ゲーメストも制作面で協力したので、安斎プロデューサーにお話をお聞きしました。

■出席者
安斎一夫（コナミ映像部）
ああるじいぶう（グラディウス、ツインビープレイ担当）
御旅屋喜久（魂斗羅プレイ担当）
山河悠理（ツインビープレイ担当）
GOD鈴木（構成）

コナミだから第一弾はやはりBGV3部作、そしてアニメと…

GOD　この度コナミに映像部がスタートし、制作から販売まで一貫してコナミで手掛けるビデオについて、お聞かせいただきたいのですが。まず、なぜビデオ製作を始められたのですか。

安斎　非常に単純なんですが、ソフトの開発・制作も、出版物も映像も基本的には同じコンセプト（考え）であるという発想なんです。一つのものがゲームになったり、出版物となったり、ビデオになったりすることですが、これは要するに制作物であり、アミューズメントを提供することと同じことであると解釈しております。

例えば、「沙羅曼蛇」がゲームだけでなくアニメにもなり、コミックにもなればおもしろいじゃないか…とね。

じいぶう　どんな風にスタートしたんですか。

安斎　実は、私がコナミ映像部に入ったとき、すでに放送局で使うような本格的なカメラが3台もあったんですよ。

山河　何ですか？　ソレ。

安斎　というのは、昔レーザーディスクを使ったゲームの企画があってね、アメリカ横断ドライブゲームみたいなものをつくろうとしたんですよ。クルマの正面と左右にカメラをつけて走らせ、3画面のゲームの製作を始めたんです。

山河　ああ、あれですね。あの作品は結局世に出なかったんですが、AMショーに参考出品されていて、その時僕は見ました。

安斎　そうです。そのゲームをつくるために数千万円の本格的なカメラを買ったんですね。

オタヤ　リースじゃなく、買ったんですか。

安斎　そこがコナミらしいんですよ。ところが、企画は途中でオジャンになり、すごいカメラはあまり活用されておらず、眠っていた状態でした。映像部が出きるという事になり、僕のところにそのカメラが送られてきたのですが、新品同様で、映像部スタートを祝ってくれたような形となりました。

山河　それで、コナミビデオ第一弾は、何を発売されるんですか。

安斎　ゲームBGVでは、ゲーメストさんに製作をお手伝いしていただきました「グラディウス」「魂斗羅」「ツインビー」の3本です。その他、アニメでりんたろう監督の「X電車で行こう」、香港青春コメディもので「精霊少女組」、サーフィンは3本で「ラジカル ライド」「ティク オフ」「ウイニング ライド」など合わせて12本ですが、今日は、皆さんにプレイしていただいたゲームビデオの試写会といきましょうか。

ゲームが輝けるかどうか——それはプレイヤー次第って…

安斎　まず「グラディウス」から行きますか。

じいぶう　「グラディウス」のプレイヤーとして、今日は、ここに来るのがいやだったんですよ。行きたくない気持ちが遅刻させてしまいました。（爆笑）

安斎　でもね、まず皆さんにお見せする前に社内で見てもらったんですよ。社内では大好評で、今さらながらグラディウスはすごい、と再認識をされた方が非常に多かったんですよ。これもプレイヤーのすご腕のせいですね。

じいぶう　いやー、そう言っていただければうれしいですが、それは僕だけの力でなく、お師匠さんであるめぞんさんの力です。めぞんさんに教えていただいて出きるようになった訳ですから…。

——と、じいぶう謙虚になってテレているところで、グラディウスの試写会始まる。

安斎　このグラディウスは収録に3日間かけたんですが、初めの2日間の分はRGB端子のブルーの端子のハンダがはずれており、使えなくなってしまったんですよ。

じいぶう　自分では、2日目のプレイが一番気に入っていましたから、いささかガッカリしました。

安斎　グラディウスに出てくるものは、想像上の産物でしょ。山ってこんな色しているという風には決まっていないんですよね。背景やキャラクターの色が変化していても気がつかない所があるんですよね。

じいぶう　ツインビーの海を見てびっくりしたんですよ。海が緑色になっているんだものね。

安斎　初めにツインビーを収録すればよかったんですよね。ツインビーの方が赤いリンゴ、青い海というように現実の色彩に近い形で仕上がっている訳ですから、色調節が間違っていたら、すぐ気がついた訳ですものね。

GOD　しかし、グラディウスは見てるだけで楽しいですね。ウ〜ンこれは合格点だよ、ねえ。よくまとまってますね。

オタヤ　仲々いい出きですよ。

じいぶう　そう言っていただけるとうれしいですね。

——ほっとした顔のじいぶうでした。

安斎　ぼくは一番最初グラディウスを見た時、まあすごいゲームだとは思ったんですが、これほどすごいとは思えなかったんですよ。コナミの広報室で見せてもらったんですが、いわゆるごく普通に面クリアして1周終らせた訳ですから……。

ところが、じいぶう君のプレイを見た時、自分が最初に見たグラディウスと同じゲームだとは信じられなかった。一つのゲームがプレイする人によって形を変え、す



コナミゲームBGV第1作プロデューサー　安斎一夫さん

ご味をおびて変化してゆく…すごい驚きでした。

――続いて、JOE山田と御旅屋喜久コンビの魂斗羅を、最後に山河悠理&じいぶうのツインビーを見せていただきました。

オタヤ　ウーン魂斗羅はドラマがあるなあ。(爆笑)死にまくってたよ。

山河　でも魂斗羅の2人プレイは、仲々おもしろいね。JOE山田の1Pも仲々良い出来だよ。何より魂斗羅はグラフィックがきれいだから、ビデオという視覚的なメディアにはピッタリだと思う。

じいぶう　それに音楽もいいね。

GOD　でも、こうしてみると、ツインビーも名作だね。軽快でコミカルで、色彩もあざやかだし、それにバブルシステムの第一弾だしね。ああ、ゲームセンターに行ってゲームしたくなっちゃったよ。

山河　ツインビーの収録が最後だったけど、一番早く楽に終り、それがすべて使用されていたように思うんですが…。

安斎　その通りです。ですからツインビーを一番最初に収録すれば、何も混乱がおこらなかったんですけどね。

GOD　3本ビデオを見て、安斎さんは何が一番気に入りましたか。

安斎　ウーン、きつい質問ですね。僕はグラディウスが好きなんですが、魂斗羅なんかは特別ゲームの分からない人でも、見て楽しめると思うし、ツインビーだってきっとファンの人が多いと思う。

――と、プロデューサーはうまくごまかしたのでした。

ロマンを求めて、いま ボクはコナミにたどりついた…

オタヤ　ところで、安斎さんはコナミの映像部に入社される前はどんなお仕事をされてたんですか。

安斎　僕はある石油会社におりました。石油を買いつける仕事をしてみたいと思ったんです。もともと学生時代からクルーザーでレースをやっていたもんですから、自分の生活と海と船を切り離して考えられなかったんですよ。就職の段階になって、海を渡って巨大な船で日本にエネルギーを運んでくる仕事をしようと考えたんですね。つまりタンカーで石油を買いに行ってこよう、とね。

石油の会社に就職したんですが、配属された部署は純滑油という所だったんです。年中タンクの中をモップで掃除したりするのが仕事のひとつでした。いつになっても石油を買いに行くことは出来なかったんです。1年半いて止めました。

当然食べていかなければならない訳で、その後2年間、トラックの運転手をしてました。

ある日、美術館で〝ビデオアート〟に出会ったのです。衝激的でその時、ビデオという新しいメカに新鮮な驚きと新しい波を感じました。それは映画という一方的に与えられる映像とちがって、自分で好きな所で止めたり、早送りしたり、巻き戻したりして、見る側が、与える側の思うがままでなく、見る側の意志がそこに働いて物を見ることができる映像、それはすばらしいと思った。自分でもそういう映像をつくってみたいと感じたのです。

その後、1年間イメージフォーラム映像研究所に通い、ビデオの作品づくりにはげみ、その間ビデオ制作会社でバイトをしながら、ちゃっかりプロの技術を習得しました。

そして、今、コナミという会社の映像部で、作る側が見る側と同じ側に立って映像のあらゆる可能性を追求していきたいと考えています。ゲームBGVという分野はその最たるものではないかと思います。

GOD　今日はどうもありがとうございました。これからもコナミBGV期待しております。

『グラディウス』テレカプレゼント



テレカ

貴重な「グラディウス」のテレホンカードを5名のゲーメスト愛読者にプレゼント。

ただし条件が一つ。コナミBGVの次回作にどのゲームをどんな風にしてビデオにしてほしいか詳しく書いて送ってくれること。締切は昭和62年12月28日(当日消印有効)。

宛先はゲーメスト編集部
「グラディウス・テレカ」係



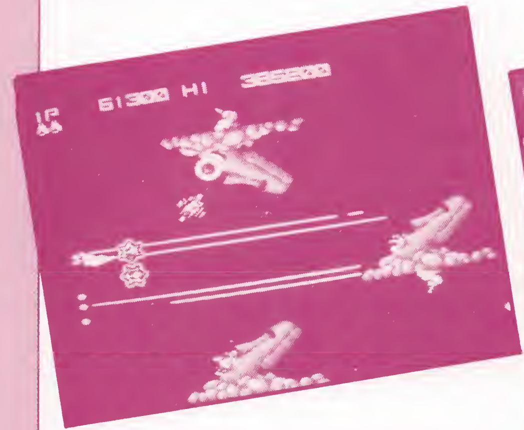
グラディウス収録中のじいぶう

●ゲーメストプレイヤー製作協力●

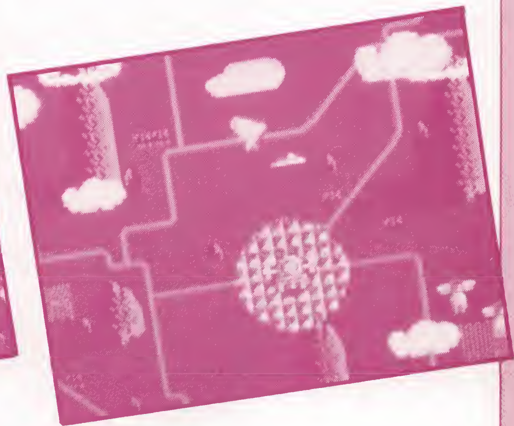
コナミ・ゲームビデオ第一作発売！

ゲーメスト読者サービス付き記念セール

コナミの超人気・名作「グラディウス」「魂斗羅」「TwinBee」がビデオになった。







グラディウス

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…あああるじいぶう

魂斗羅

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…JOE山田&おたやん

Twin Bee

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…山河悠理&あああるじいぶう

コナミBEST Vol.1

グラディウス・ツインビー・コントラ3作品
全ステージを1本にまとめて収録。¥10,000
カラー／Hi-Fi／60分／VHS-KV005
β-KB005

コナミBEST Vol. 1 お買い上げの方に
コナミ提供・特製テレカ「沙羅曼蛇」を先着500名様にプレゼント！

？
期待してネ

特製テレカ「沙羅曼蛇」プレゼント

★このゲームビデオ製作にゲーメストが全面的に協力したこと、コナミ・ゲームビデオ第一作ということ──この2つを記念して、ゲーメストが販売にご協力することになりました。
よーく読んで、ビシバシ注文&お便り下さい。

申込方法

※価格は送料込みです。
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

------------------------- キ リ ト リ 線 -------------------------

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□
住所

氏名 様 TEL

	品 名	値 段	規 格 (○印を)
1	グラディウス	¥3,500	VHS β
2	魂斗羅	¥3,500	VHS β
3	ツインビー	¥3,500	VHS β
4	コナミBEST Vol.1 グラディウス／魂斗羅／ツインビー3作品収録	¥10,000	VHS β

※ご希望の品、規格欄に○印を

アフターバーナー

人気 NO.1

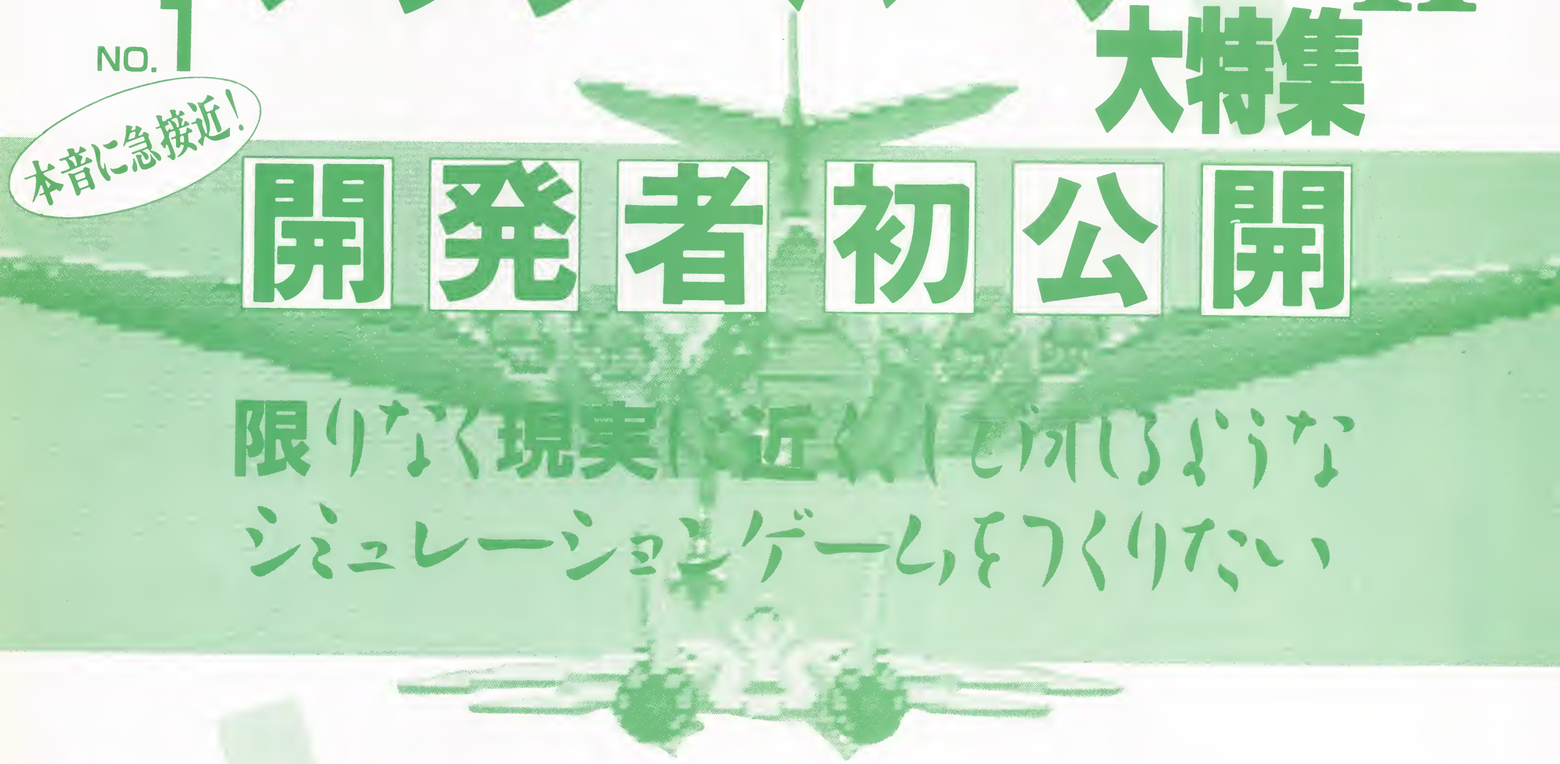
パワー&パワー

アフターバーナーII 大特集

本音に急接近!

開発者初公開

限りなく現実に近く感じられるようなシミュレーションゲームをつくりたい



■出席者　YU（担当開発者）　RYU（コンシューマ部担当）（以上セガ敬称略）　POP小玉　SPY大和　C・C　GOD鈴木　石井ぜんじ（構成）（ゲーメスト）

アフターバーナーの開発者は、あのハングオン、スペースハリアー、アウトランの開発を手がけたYU氏。いま始めて、開発の立場、モチーフ、情熱を語り続けた。

マークIIIに移殖4メガは業界初ですよ

小玉…それではまず自己紹介からお願いします。

YU…初めまして。電源を入れた時にネームエントリーに、いつもYU、と書いているのが私です。アフターバーナーの企画、ソフトウェア・コーディネートをやりました。

小玉…これまでの体感ゲームにもYU、という名前がちょくちょくでてきますが…。

YU…ハングオンが初めで、スペースハリアー、アウトランとやってきました。

RYU…私はコンシューマー部門担当のRYUです。これまではアウトランの移植を手がけました。今回は体感ゲームの移植は2回めということですが、ハード面が違うので、できるだけ本物に近づけようと大変な思いをしています。

他に、あんみつ姫等のキャラクターシリーズもやってきました。

小玉…初めに、今回マークIIIで発売される「アフターバーナー」のことからお聞きしたいのですが。

RYU…今回のソフトの特徴は新しく4メガでやっているということです。従来は1メガか2メガでしたから、4メガは業界では初じゃないんですか。

容量が大きいので、グラフィックも動きも元に近いものが完成されると思います。

小玉…家庭用のほうは業務用と同じ23ステージあるんですか?

RYU…23ステージではありませんが、業務用でも給油シーンとかを除いた戦闘シーンは18なんです。そういうわけで、家庭用のほうは一応18ステージということになってます。

小玉…ゲームの内容は業務用とどう変わっているんですか。それともほとんど同じなんですか?

RYU…ほとんど同じにしようと努力はしています。全部が全部同じではないですけれど。背景なども近づけるようにしています。

小玉…スペースハリアーの時は難しすぎるとか動きが悪いとかという意見もありましたが、今回はその点どうなんですか?

RYU…アフターバーナーの場合は、初めは易しくしようと思っています。アフターバーナーは、スペースハリアーと動かす方式は同じですが、別物と考えてもらったほうがいいのではと思います…。

今回はまだ残念ながらお見せすることはできないんですが、もう画面も動く状態になっています。今はがんばって作っている際中ですから期待していて下さい。

小玉…宙返りはするんですか。

RYU…それは同じようにします。業務用の資料かなにかあったら見せてくれとYUさんに聞いた

ら、実物を見てくれと言われました。(笑)

マスターシステムはFM音源も積んでるし、グラフィックもハリアーよりも良くなっていると思います。

まず やりたいことが第一 企画は 変ってきます

GOD…それでは今度は業務用の方をうかがいたいのですが、アフターバーナーの企画はいつごろから始められたのですか?

YU…去年('86年)の12月の初め頃だと思います。ぼくらの企画のやり方っていうのは、一般的なやり方とは全然違ってて、普通は企画があってスタートするんですが、まとまらないうちからいっちゃうんです。

まず初めに技術的にやりたいことがあって、その中で面白いのができた場合に、これでやってみようかということになるんです。

すごいムダのある方法だと思います。3つ進む道があったら3つやってみて、どれがいいか試してみます。1つ選んでダメだったら戻ってやり直しますし、どれに行くかわからないんです。

だから、僕達の場合は一応企画書というのはあるんですが、それはかなり漠然としたものなんです。企画はその状況に応じて常時変わってきます。

小玉…アフターバーナーの元のアイデアは、映画とかに影響されたとかあったんですか。

YU…映画で「トップガン」とかありましたよね。あの映画を見る前にもう戦闘機のゲームにしようかということでまとまりつつあったんです。初めは「天空のラピュタ」ってありましたよね。例えばあのような感じのSF的なアニメっぽいものを考えていたんです。

でも、セガの体感ゲームは日本だけでなくて、アメリカやヨーロッパ等、世界各国に輸出されているわけですから、どの国の人にもわかりやすく親しめるようなものにしたほうがいいのではないかということになりまして、今のような自機がF－14という形に方針を切り換えることにしました。

特にアメリカ人は日本のアニメっぽい画面の空想の世界より実際にあるものを好む傾向にあるようです。今ではアメリカ人も日本的な空想の世界もだいぶ理解されるようになってきてはいますけれどね。

まずかったですかね 舞台は地中海 からソ連へ

GOD…大型筐体ともなると、かなり開発費用がかかると思うんですが、そこらへんはどうでしょうか。

YU…さすがに開発費用は最大の㊙事項ということで、パス。でも、普通のテーブルに較べて、ハードウェアをその度ごとに変えなければいけないので、比較にならないほど高い費用がかかっていることは確かです。共通部品というのがないですから。

ボード、マスクロム、筐体等を全部変えていくわけです。それでもまるっきり新しいものというのは厳しいので、ある程度同じものは使います。技術革新の積み重ねですね。

小玉…ハングオンから較べるとかなり進歩してきてますね。

YU…そうですね。ハングオンの時なんかは背景がガラガラでしたから。アウトランから新しい方式を使ってますから、技術的な事を言えば、ハリアー、ハングオンとは全然違います。

GOD…話は変わりますが、あのアフターバーナーの背景はどのような場所を想定しているんですか。

YU…あれは、まず地中海あたりから出てソ連へ…まずかったですかね。(笑)

そんな感じでいきたかったんですが。

RYU…私はペルシャ湾とか言われるかと思いましたよ。(笑)

YU…ペルシャ湾は見てないもんで。まあ、ロッキーがやったようにアメリカが敵側をやっつけるというので、売れるだろうと。

実際の風景だと、なかなかうまくつながっていかないんですよ。だから、結局は頭の中のイメージが大きいです。

小玉…14面にはピラミッドとかがあって、南アメリカのような雰囲気があるんですけど…。

YU…いや、あれはヨーロッパにもありますよ。イタリアあたりに。

小玉…そのような背景を描かれる時というのは、実際に見に行ったりするんですか?

YU…アウトランの時は見てきました。でも、今回は時間がなくて。

小玉…写真集とかは参考にするんですか。

YU…そうですね、海外旅行情報誌のabロードなんかを見たりします。300円ですから。(笑)

背景などは、できるだけありそうな世界にしたいと思っているんですよ。

C・C…アメリカやヨーロッパ等に出されているそうですが、ソ連にも出しているんですか?

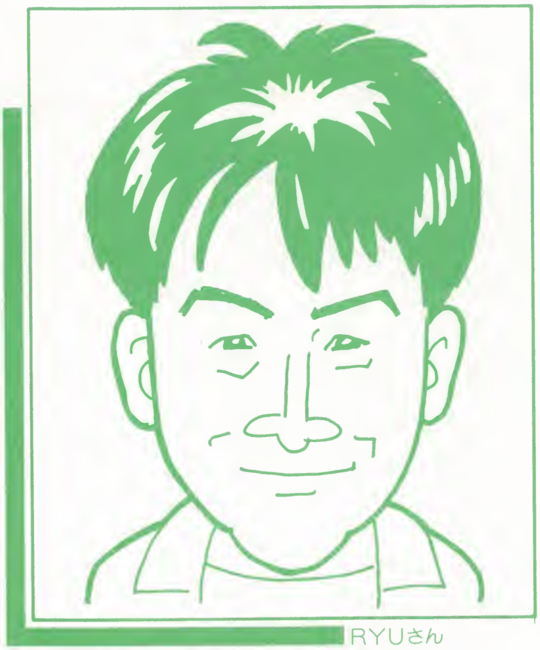
YU…ソ連には16ビットはだめみたいですね。ココム違反になるらしいです。

小玉…そこは8ビットをつないで自機をミグにして、アメリカの戦闘機を撃ち落とすとか。(笑)

クレムリン宮殿を出すとか、赤の広場に着陸するというのはどうだったんですか?

YU…クレムリン宮殿というのはやりたかったんですけど、あきらめました。パターン数が膨大で特に大きいものというのは、容量的にも無理がある訳です。球形だと1パターンですみますが、柱だといくつも描かなければいけない。

小玉…だから、スペースハリアーなんかで6角形の障害物が出てくるんですね。


RYUさん

YU…ランディングのシーンなんかは大きいですけど、あれは勝手に着陸してしまうので、1パターンのシーンしかないんですよ。

小玉…赤の広場に着陸するとかいうのは…。

YU…着陸してつかまって終わりになってしまいますよ。(笑)

いろいろやりたかったことはあったんですけど、開発期間内にやり切れませんでした。

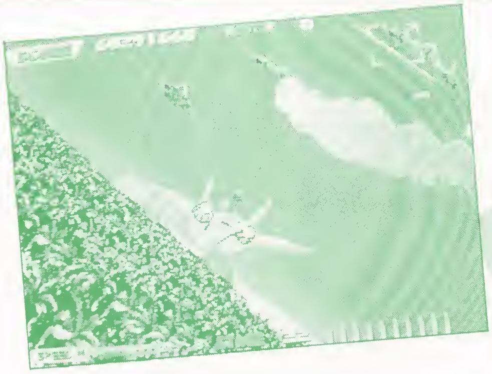
小玉…具体的にはどういうことがやりきれていないのですか。

YU…例えば、飛行機からパラシュートで脱出するとかやりたかったんです。敵機に乗りうつって、お姫様を抱きかかえながら降りてきて、アップになってとか、そういうことをしたかったんです。

出てるキャラクターを大事にしたいと思っているんですよ。ハリアーも、ハングオンもアウトランも人が目立ちますよね。アフターバーナーも人を出したかったんですけど、



開発の立場から 言うといつも 満点を狙うんです



大和…アフターバーナーのⅠというものについてはどうですか。僕達なんかは初めにⅠが出た時はあまりに難しくて、自分のミサイルのスピードは遅いし、点数は全然入らないしということで、これで全面クリアする人なんか出るのかなとも思っていたんです。

そのうちアフターバーナーⅡが出て、これならちゃんとアフターバーナーもついているしスピードを速くしたり遅くしたりできるので面白いなと思いました。Ⅰの欠点もだいたい改善されているようになって、前と違ってちゃんとゲームになっているなという仲間うちでのもっぱらの意見でしたが。

YU…アフターバーナーⅠのことを言われると返す言葉がありませんね。アハハハハ〜。

小玉…Ⅰの時は自分のミサイルは遅いし、ボーナス面で得点ははいらないし、ゲームとしての部分がイマイチかなという部分があったんですが、Ⅱではその点がちゃんと改良してあって、音楽等もパワーUPしてますね。

YU…そうですか。そう言っていただけるとウレシイですね。Ⅱもゲームになってるか、ちょっと不安です。

GOD…開発者は常に満点を求め、そして現実には満点というものは限りなく0に近い、無いに等しいものだということなのでしょうね。

ところで、アフターバーナーご担当のお2人は、今後どのようなゲームをつくっていかれるのか、お聞きしたいんですが…。

RYU…家庭用の場合はハードも進歩しつつあるとか言っても、まだまだ業務用とははるかに差がありますんで、いかに、そこの差をつめるかが、これから先ずっと課題になっていくと思います。

YU…これからも体感ゲームも手がけていくつもりです。今までハングオン、ハリアー、アウトラン、アフターバーナーとやってきましたが、大げさに言えば、みんな半分やり残しているんです。アフターバーナーは60点ぐらいですかね。

アフターバーナーはドッグファイトをやりたかったんです。今のは全部1対多数ですが、1対1ないしは1対少数の強敵との戦いをリアルに表現したかった。そのへん、もろもろのことが時間、技術的な問題も少しからみまして。

そういう、やり残したことが今後のゲームに反映されていくと思います。

やっていきたい方向というのはそもそも本物に近いものを作っていきたいということです。

他のドライブゲームを見た時に思うことなんですが、普通の車だったら他の車と接触したりした時に爆発したりいきなり大事故になってしまうことってあまりないことですよね。そこをできるだけ現実に近づけようとしたのがアウトランなんです。

ゲームは現実そのものではないですから、ゲームとして成り立つようにいろいろ工夫はします。それでも現実と較べてオカシイというようなことをできるだけ避けて、実際にありそうな舞台でありそうなことをしたいというのが目ざしていく方向ですかね。

アウトランやアフターバーナーにしろ、まだまだだと思います。これを今、全部完璧にやろうとすると、膨大なコストがかかってしまいます。値段を考えないで作ればいいですけどね。

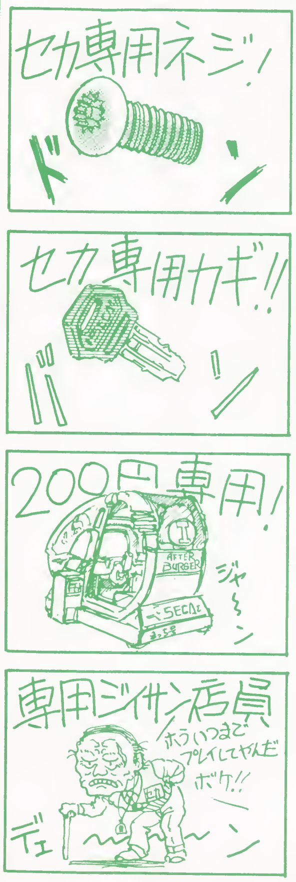
そういうわけで、シミュレーションというと大げさですが、現実にありそうで、それに近いことをやっていきたいと思います。



YUさん

専用がお好き

作：ケーメスト



■ホットニュース

●セガ体感7弾はこれだ!!●

さる11月19日、ゲーメストスタッフ3名はアフターバーナーに続く体感第7弾の新作発表会に、期待に胸をおどらせて行ってきた。

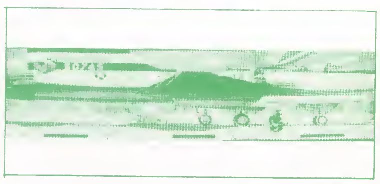
我々の前にその姿を現わした、そのゲームの名は——

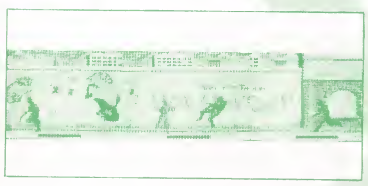
〝サンダーブレード〟

極限の戦闘能力を持ったジェットヘリを操作する戦略シミュレーション・シューティングだ!









●ダライアスⅡが出る!!●

あのダライアスの筐体を使った新しいゲームがタイトーから発売されるぞ!

タイトルは〝ニンジャ・ウォーリアーズ〟。プレイヤーのNINJAとKUNOICHIはスラム街、軍事基地、下水道、敵の官邸内に忍び込み、敵ハングラー大統領に肉迫する。楽しみに待っていてね!

◆2月発売予定。

オリジナル立体マップ

攻略：POP小玉
　　　SPY大和
マップ：転　清

人気・インカムNo.1ゲーム、アフターバーナーIIが君たちの挑戦を待っている。襲いかかってくる敵機編隊、厳しいミサイル攻撃をかいくぐり、撃破し、果して君は任務を無事遂行できるか。帰艦できるか。壮絶な闘いが、いま始まる。さあ、空母から飛び立て！

基本が大切！

面別の攻略をする前に、基本的なことを説明しよう。

よくゲーム場で見かけるのだけど、まだこのゲームの弾のよけ方と、ミサイル＆バルカンの正しい使い方を知らない人が多いようなのだ。だからして、そこから始めることとしよう。

☆基本その1…よけ方は円を描きつつ、もぐり込むようによける。

☆基本その2…ミサイルはロックオンしてから撃つ！（よく聞いていれば、ロックオンするたびに、「ファイア！」と叫んでいるのが聞こえるでしょう）

☆基本その3…バルカンは押しっぱなしにした方が良い。後から来る敵や爆撃機にはバルカン攻撃が有効。

まっ、こんなことが大切だよ。他にもわからないことはゲーメスト編集部まで質問してネ。（隠しボーナスについては、一切パス！）

それでは、行くぞぉ！

STAGE 1

さあ、セガエンタープライズ空母から飛びたち、敵をやっつけに行くとしよう。

1面ということなので難しい所は特にないよっ。と、いって油断をしてはいけないぞ。ミサイルはちゃんと飛んで来るのだから。

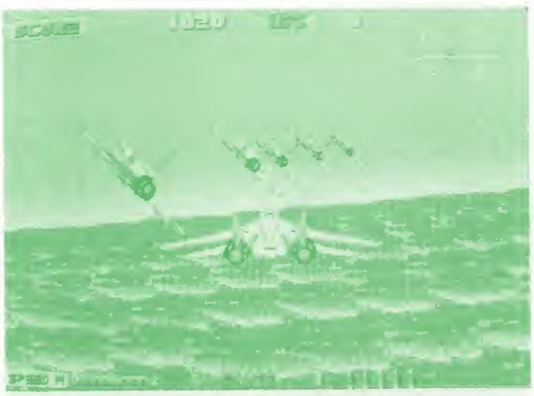
最初、後ろから敵機の編隊が飛んで来るよ。ラッキーパターンだと、バルカンですべて撃ち落とすことができてしまうんだ。ミサイルの節約になるし（節約する必要はないんだけどね）、HIT数がバリバリかせげる、お得なパターン。

ラッキーパターンでない場合は、HIT数はかなり劣ることになるが、ひたすら照準を敵機に合わせてロックオンと同時に、ミサイルを発射しよう。

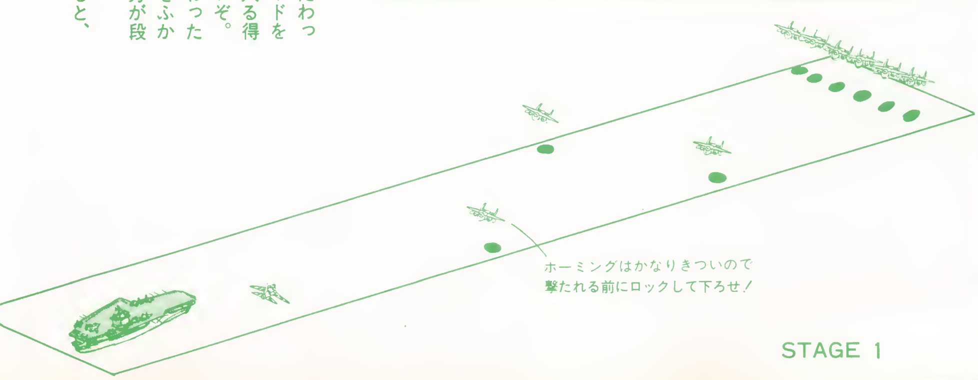
2回編隊が来た後、向こうから敵機が向かって来る。敵機がチラッと小さく見えると上の赤い警告ランプが光って知らせてくれる。右、左、右と1機ずつ来るんだ。出現したら、すかさずロックオンさせて撃たれる前に撃つ！ これだ。

ここでだが、点にこだわっている人はここでスピードを上げて、スクロールで入る得点をアップさせるといいぞ。後ろから来る編隊が終わったら、すかさずバーナーをふかしてやろう。点の入り方が段違いになると思うよ。

前方からの敵が終わると、



これがラッキーパターンなのだ。ウヒョヒョヒョ…。



STAGE 1

アフターバーナー

人気No.1 アフターバーナーII 全面攻略

また後ろから編隊が来る。それを越えると前方に、6機ぐらい横に並んで敵機が出現する。

6機ぐらいといったが、これは後ろからの敵機を画面に残しすぎたりすると、キャラクターの関係で数が少ない場合があるということなんだ。

あまり狙いすぎていると、目の前まで敵のミサイルが来ているなんてことになったりするので、適当な所でミサイル回避の用意をするといいでしょう。

これで1面クリア。ね、カンタンでしょ。

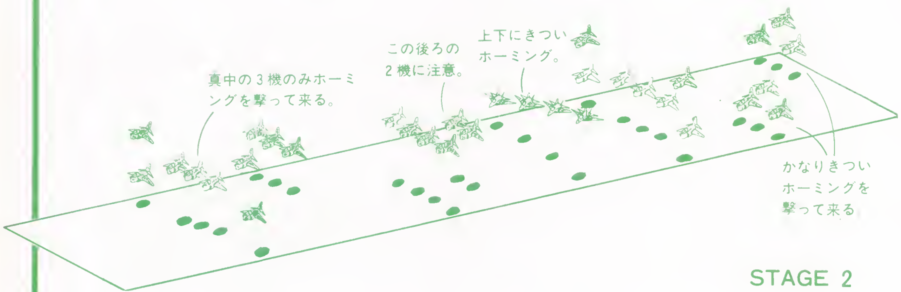
STAGE 2

後ろからの編隊の後は、前方からミサイルを撃ってくる敵が出てきはじめるぞ。

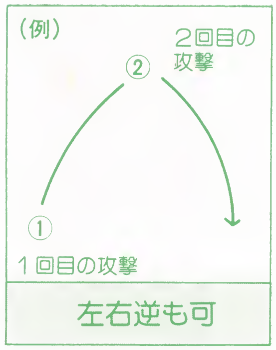
この面からは気を抜いてなんていられない。なめてかかると命とりだぞ。



2面の編隊パターンの一つだ。



STAGE 2



図のような編隊だけど、最初のやつは、真ん中の3機のみしかミサイルを撃ってこない。すかさず先手必勝/とばかりに、真ん中の3機をロックオンしてしまえば、ミサイルを撃たれないですむ。

ところが、次に出てくるやつは、今度は周りの4機もミサイルを撃ってくるんだ。しかも、7機同時ではなく、時間差攻撃ともいうべき2段攻撃をしかけてくるので注意が必要ですぞ。

真ん中の3機を先に撃てれば攻撃も2段にならずにすむが、この編隊の前に敵がじゃまをしているために、そうもいかなくなっている。早めに、ミサイル回避体制にもっていくのがよさそうだ。

全般にいえることだけれど深追いは禁物ですぞ!

STAGE 3

いきなり夜中の面に変わる。夜景がきれいだなんていってらんないぞ。

この面も、忠実にミサイルをよけていれば難しい面ではないよ。攻撃も大したことはないので、HIT数もわりとかせげると思う。

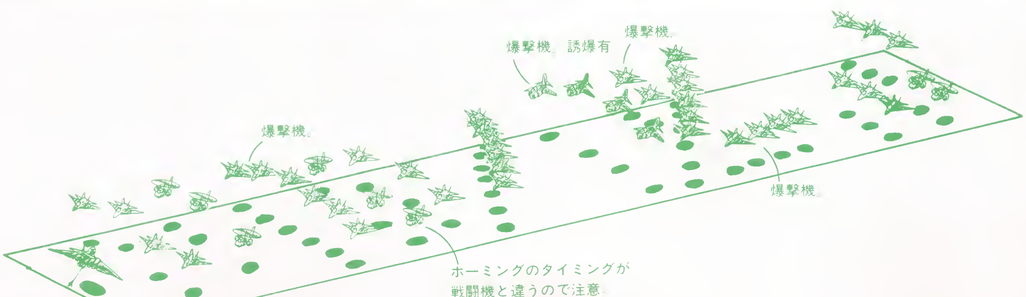
特に、爆撃機は地上に対してしか攻撃してこないので(何しに出て来るんだろうといいたい。)絶好のカモといえよう。ただし、他の敵が残っていたり出現したりしていたら深追いしてはいけないよ。



でゃー。時間差ミサイル攻撃だ。



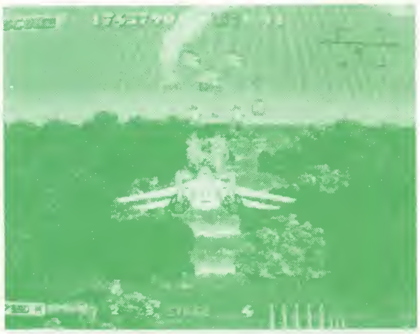
夜の街に爆撃を加える敵機群!



STAGE 3

STAGE 4

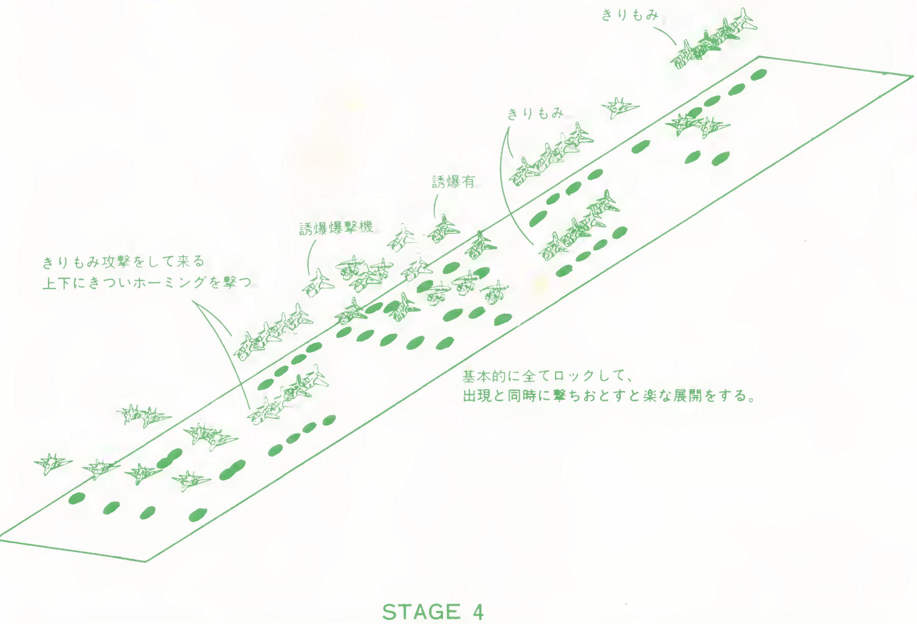
この面、実は難しい。初心者はこの面でやられることが多いんだ。敵の編隊の組み方や敵ミサイルの誘導がきついせいだと思われる。
　この面の攻略としては、スロットルをローに固定して自機のスピードを落とし、敵に攻撃される前に撃ち落とすことを心がけるんだ。と、まあ撃ち逃さずにできるのならば問題はないわけだけれど、やはりロックオンが間に合わなかったりして、ミサイルを撃たれちゃう時もあるでしょう。
　常に、ミサイルを警戒していることが大切なんだね。ただ、こっちのスピードが遅いゆえに、向こうが撃ったミサイルがこっちにとどくのに少し間があるので、回避のタイミングを少し変えないといけないわけなんだね。



トップガンじゃないけども「ビンゴ」てかっ。



4面の見せ場。キリモミ攻撃ハリアーをたたきつぶせ。



STAGE 5

ちょっと休憩。滑走路に着陸して補給をうけるんだ。これだけで1ステージなんだ。滑走路には、なんとハングオンで登場するバイクが…。



着陸して、ホッと一息。バイクの男は何者。

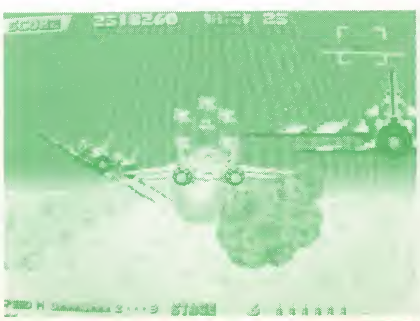
STAGE 6

雲の上のステージだ。攻撃の量は3面と同じくらいなので特別難しくないでしょう。ミサイルの誘導もそんなにきつくないようだし。



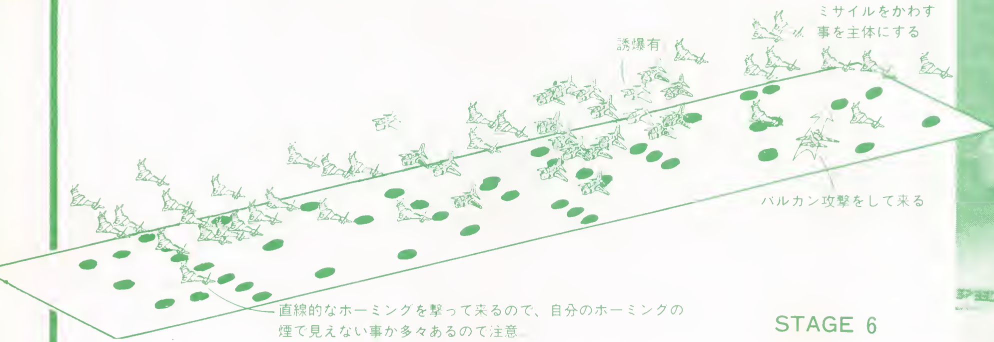
ドーナツ型の編隊。

途中に現れる輪のような編隊はなかなか向かってこないので、全滅を心がけよう。次に現れる輪の編隊は固まってきた所で、上の方のやつを撃つと誘爆をおこして全滅させることができるよ。

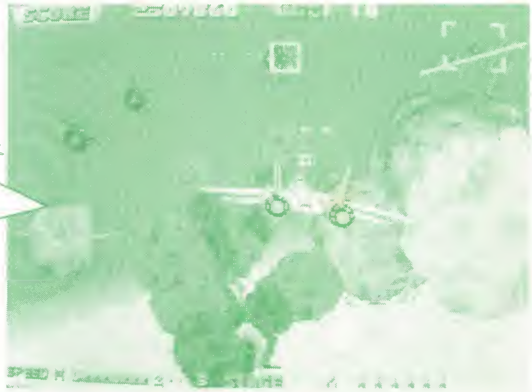


うまく撃つと誘爆する。

AFTER BURNER



STAGE 6



爆煙の中から緊急脱出

STAGE 7

この面の終わりごろに、自機の後ろに追撃機が現れる。自機をバルカンで狙い撃ちして来るんだ。こっちは後ろへの攻撃は出来ないので回避するしかないわけだ。

回避の仕方は次の面で説明することにしよう。



追撃機のドックファイト！　バルカンがうなる

この面は追撃機が何機かくるよ。

まず、敵のバルカンだけれど、レバーを横へ入れておけば当たらないようだ。しかし、そうしているだけでは敵を攻撃することはできないし、又、前方からの攻撃が回避しにくいんだね。

そこでスロットルの操作が重要になってくるわけだね。

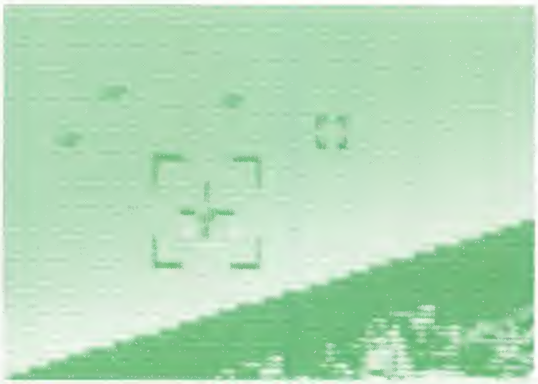
急にスピードを落とすことによって追撃機を前に行かしてしまうか、スピードを上げてふりきるということなどがあげられる。又、スロットルをローからハイに固定して、レバーを横にたおすことによって、画面外へ追いやることも出来る。

この面では、途中まではスピードダウンの方法を使い、最後の方ではスピードアップの方法を使うのがいいんじゃないかな。(注意：すぐこの後のボーナスステージの鉄柱にぶつからないようにね。)

ちなみに、この面にはミサイルを連射してくる敵が登場するので、気合いを入れてかかろうぜ。



こいつもミサイル野郎だったりする



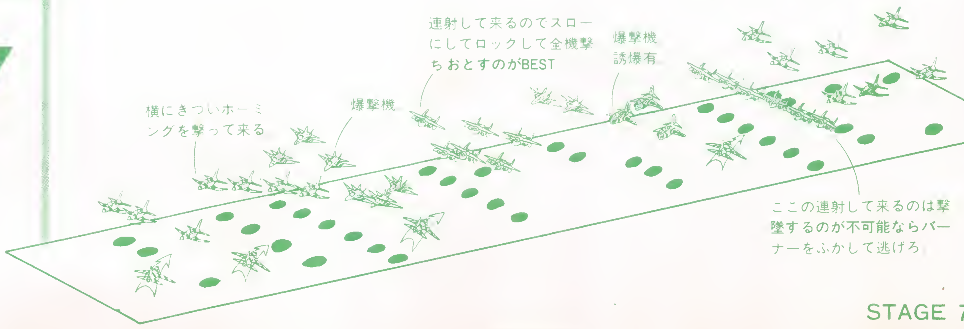
こ・れ・が・うわさのミサイル野郎さ

STAGE 8

よっ！待ってました！とばかりのボーナスステージだよ。

ボーナスステージは、敵がでてこないといっても気を抜くな。鉄塔や見はり台に当たるとやられてしまう。

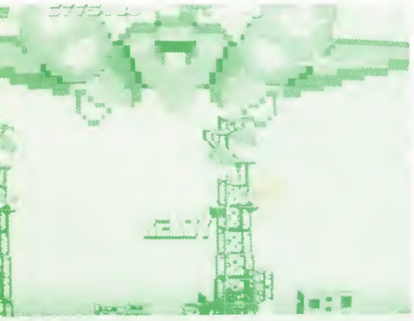
高得点のコツは、配点の高

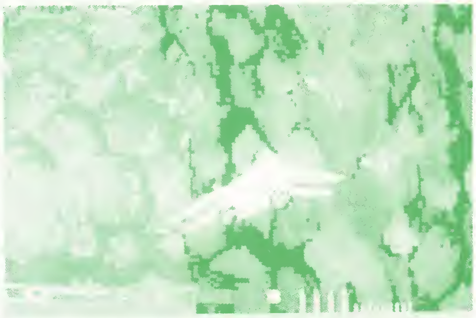


STAGE 7

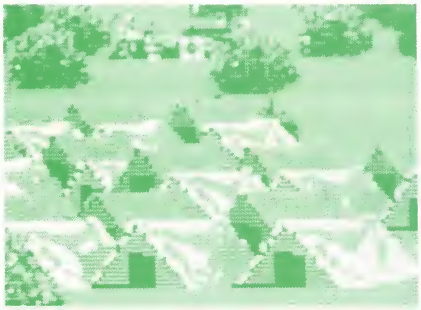
いものを多くやっつけることだよね。でもHIT数の場合は、壊した物が多いほど有利になるから、どちらを狙うかによって、かなり違ってくるものなんだ。

後、ボーナスステージにでてくるキャラクターを紹介しておいた。点数をよく覚えておくれ。


カ・セ・グ・ゾ


ドヒャー


ボーナスステージ・キャラ紹介その1:ジープ(5千点)


その4:テント(1万点)続きは、17面の方だぞ.


その3:装甲車(2万点)


その2:ビル(1万5千点)

STAGE 9

いきなりツンドラシーン。

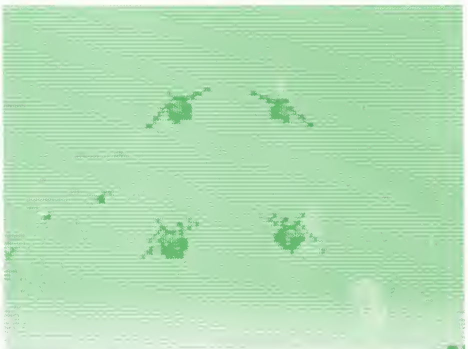
この面から、後ろから敵の追尾ミサイルが来るぞ！ スピードが遅いとすぐに当てられちゃうからね。

スピードが遅い時は、ミサイルが近づいて来た時に旋回を使うこと。すると敵ミサイルはこちらを見失ってしまう。

もちろん、スピードで引き離すことも可能だよ。

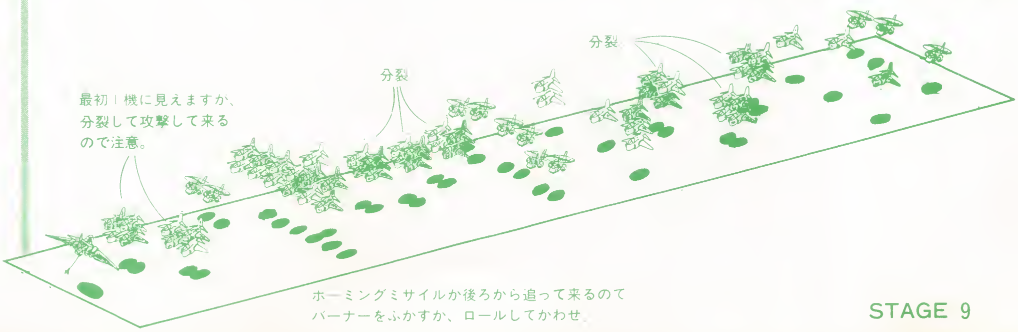
このミサイルが出て来る面は、高速でガンガンとばしまくるのがいいんだろうけれど、この面の最初の方は4機が固って来る編隊が手強いのでスピードをローにして先手をうつのを心がけよう。後半はスピードを出しガンガンとばそう！


しかし、危機一髪かわすのだ。

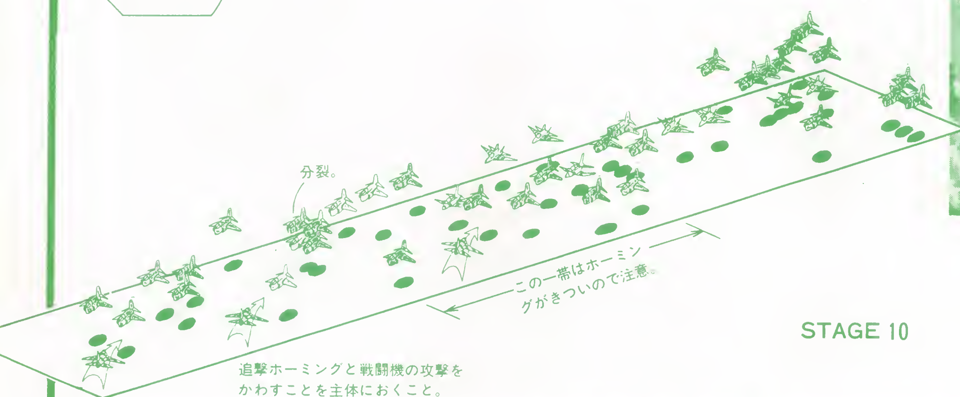

必殺ジェット・ストリームアタック。こりゃキツイ。

STAGE 10

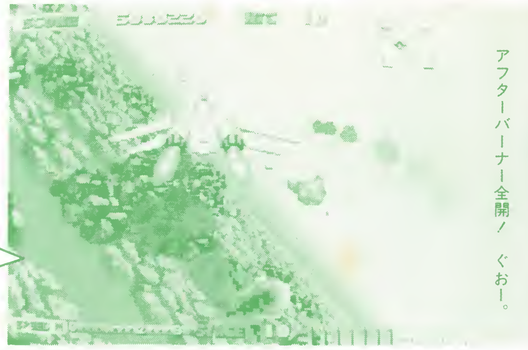
9面も難しいが、10面も同様だゾ。



AFTER BURNER



STAGE 10



アフターバーナー全開！ ぐおー。

前半は、後ろからの追撃機によるバルカン攻撃プラス、遠方からのミサイル攻撃があるので、アフターバーナーを使って逃げよう。遠方の敵が撃つミサイルは、誘導がキツイので先手必勝！

後半は、前方からのミサイルが多いので、徹底してよけまくろう。スロットルはファーストにしておこう。

とにかく後ろからの敵に撃ち落とされやすいので、スピードを落とすとあぶないゾ！

かせぐのは、意外とキツイ面だと思うよ。



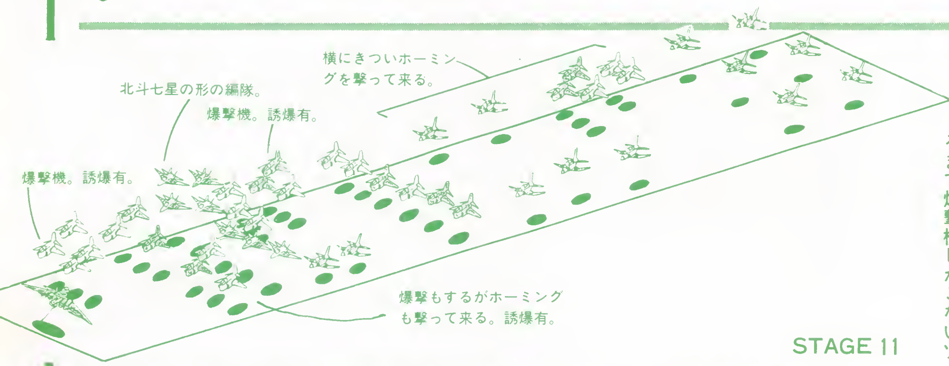
STAGE 11

前の2つの面と違って、急にやさしくなるのが11面。何故やさしいかというと、敵の3分の1が爆撃機なのでミサイル攻撃はまずないことと、次に、敵ミサイルのスピードがおそいことの2つである。

前半は、横一列の編隊が来るまで爆撃機しかこないゾ。

後半もミサイルがおそいので楽だろう。自機も少しおそめにしてミサイルをよけろ。

かせぐ時は、スロットルはローにしていこう。編隊の中には、決まった敵を撃つと誘爆するヤツがいるので覚えていると得するゾ。



STAGE 11



昔の3面ですな。ミサイルはおそめです。

STAGE 12

この面も比較的ラクな面に入る方だよ。

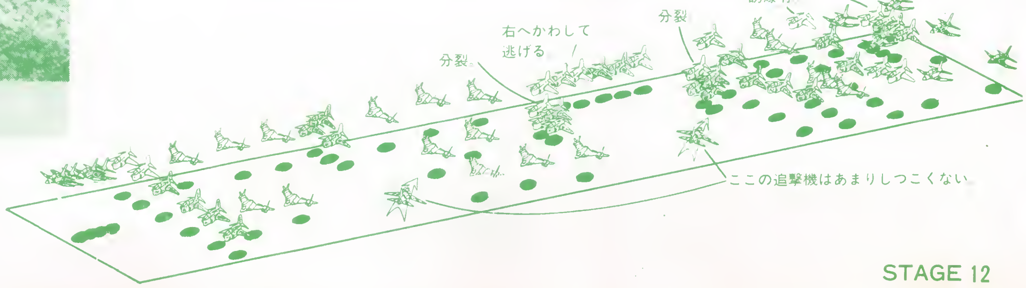
左から連続で来る戦闘機（多分ハリアーだと思うが…）は、レバーを右ナナメ下に入れておけば、ミサイルに当たることはないゾ。スロットルはロー、ミドル、ファースト、どれでも自分に一番合ったスピードやってくれ。

さて、かせぐ時はもちろんスロットルはローにする。

ここにも誘爆するヤツがいるので、図を見て覚えてネ。



前方にミサイル3機接近中。上方に機種を上げろ。



STAGE 12

STAGE 13

ここは2度目の着陸シーンなのだ。君の横を、テスタロッサが駆け抜ける…。



ところ変って、ここは南国だじょ。

STAGE 14

アフターバーナーもいよいよ後半戦に突入だぜぃ。14面は、前のバージョンの13面に似ている面だけあって、けっこう難しいゾ。気を抜くな！

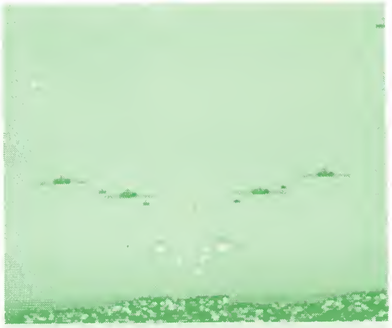
面全体を通して、赤い戦闘機と、緑のミサイルを連射する戦闘機の2種しか登場しない。

前半は、写真の様な編隊の繰り返しになっている。スロットルをローにして、できるだけ撃ち落とした方が良い。

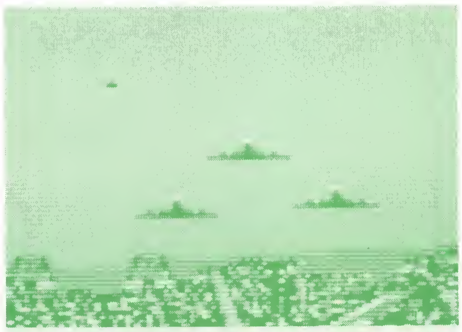
後半は、左、右、地平線上に一列と出現してくるミサイル連射野郎が、一番のガンだ。



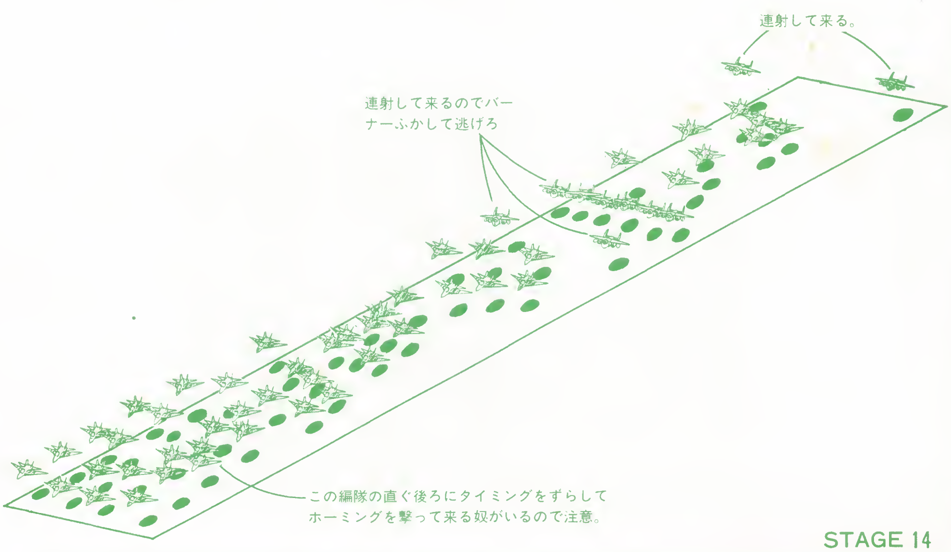
ミサイル連射野郎再び。えーい、うっとおしい！



パターンその2。



14面でよく見れる編隊パターンその1。



STAGE 14



今度は右からだよ。いいかげんにしてくれ！。

抜け方は、ミサイルを上に引きつけてから、一気にもぐり込んで抜ける、としか言い様がない。タイミングは個人でつかんでほしい。この場所を過ぎたら、スロットルをファーストにして逃げるべし。

面の最後に、左、右と連射野郎がいるので気を付けてくれ。ていねいに狙えば、40機位はおとせるよ。

STAGE 15

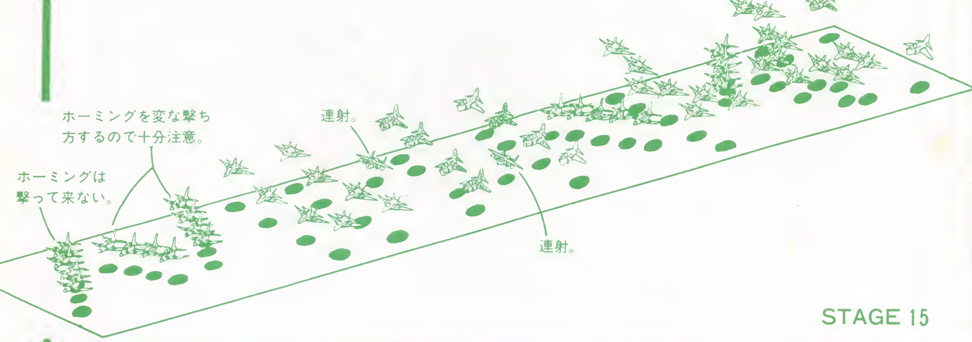
15面は、ハッキリいってかせぎ面といえる。ヘタに逃げるよりも、落ちついて狙っていった方がラクな上に、点も伸びるから一石二鳥てなワケ。



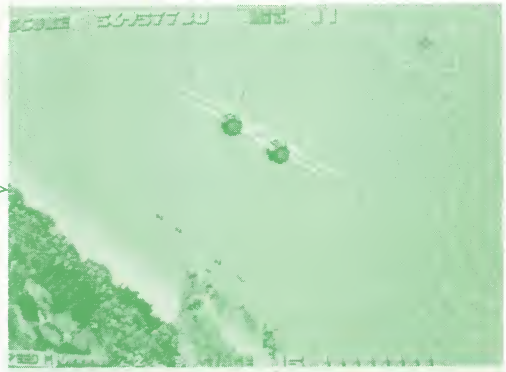
キリモミ攻撃のファントムもどき。

パターンは、正面から次々とキリモミ状に突っこんでくる戦闘機がメインだろう。こいつの撃つミサイルはスピードがおそいので、撃ち落しそこなったら、ゆっくりと円を描いて逃げよう。

AFTER BURNER



STAGE 15

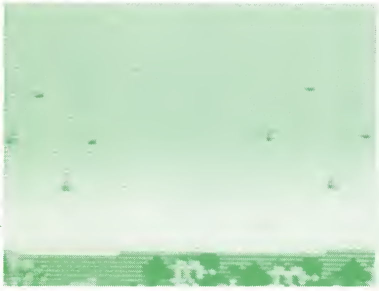


ミサイルが危ない。「た〜んれふと」

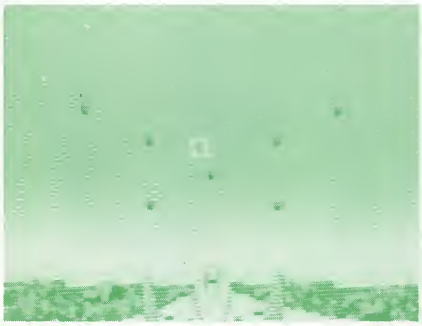
後半に到っても、パターンはさほど変化しないが、後半の頭にはミサイル連射野郎がいるので、必ず撃ちおとすこと。
そうそう15面は普通に行く時も、かせぐ時もスロットルはローにしてネ。15面も、慣れれば50機はおとせる様になるハズだ。

STAGE 16

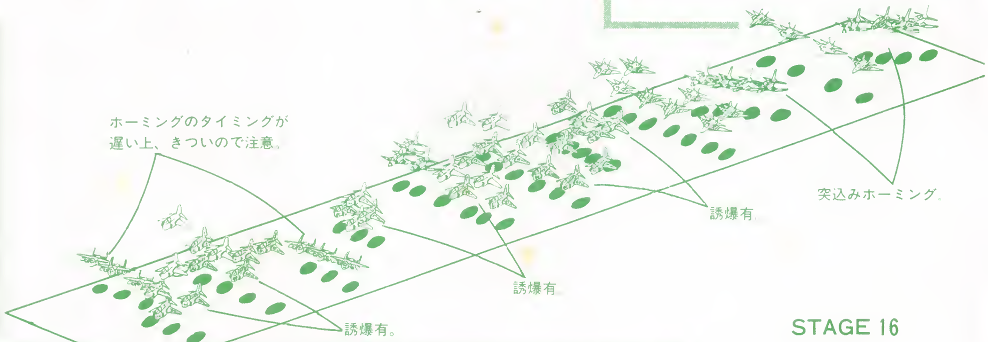
でた！ 16面は初心者でも絶対死なない面なんだよ。
クリアするだけなら、自機を16面の一番最初に左から来る青い戦闘機のミサイルだけ普通によけ、あとはレバーを左ナナメ横に入れっぱなしにしておけばオーケー！
しかし、この面はスロットルをローでいくと、15面程度か、それ以上はおとせるかせぎ面でもある。



16面の最初に来る編隊。



まさに芸術。誘爆させると気分がえぇー。



STAGE 16

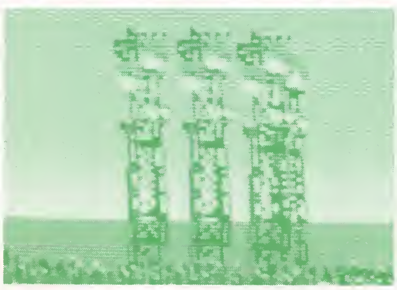
STAGE 17

面全体として、赤い戦闘機が7〜8割を占めているが、こいつの撃つミサイルの特長は、スピードがおそめで誘導がゆるいことだ。そこで、よける時はゆっくりとしましょう、ってこと。忘れずに。

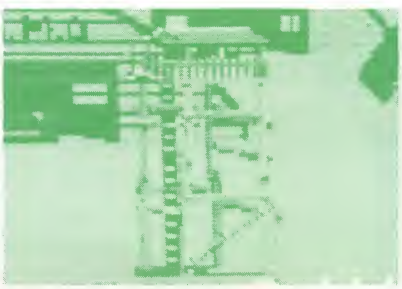
2度目のボーナスステージだ。8面と比べて、こっちの方がよくかせげるゾ。
特に、17面の方は鉄塔が多いのでオイシイよ。岩かげの鉄塔も、バルカンを地上から少し浮かして撃てば壊せる。
少しでも点を高くするには鉄塔（タイプⅠ、Ⅱ）、倉庫、見はり台、装甲車などを多く狙っていけばよい。
17面クリアで1300万点を越えればエクステンド。



8面からの続き。
その5：トラック（1万点）



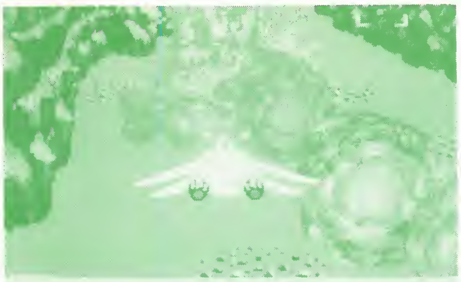
その8：鉄塔Ⅰ（3万点）
うま味たっぷり。



その7：見張り台（2万5千点）



その6：倉庫（2万点）



死んじまいな



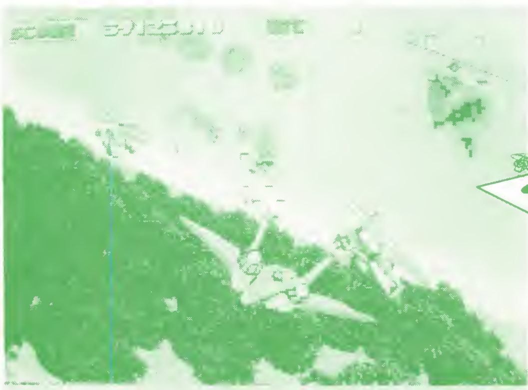
2万点ラッシュ



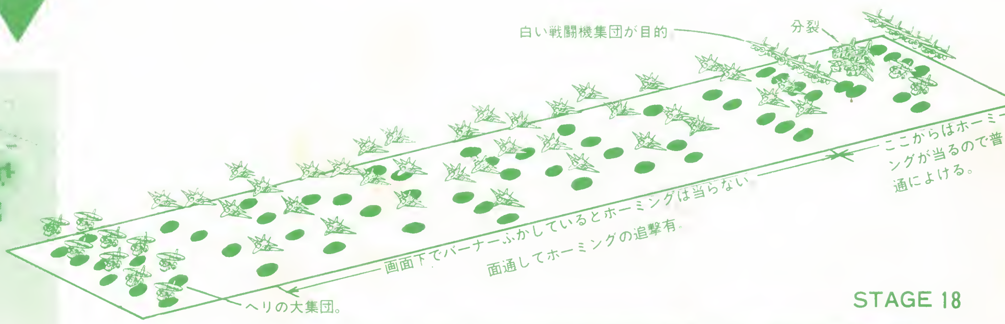
その9：鉄塔Ⅱ（4万点）

STAGE 18

18面は、一番最初のヘリと、後半の白い戦闘機を撃っていける位。残りの赤い戦闘機は、16面の様にして逃げよう。
ただ16面と違って、そのままボケーとしているのではやられてしまうので、敵ミサイルの位置を考えながら、自機をあおってほしい。あまり極端に操作して、ロール(回転)しない様に。スロットルはファーストあたりで。



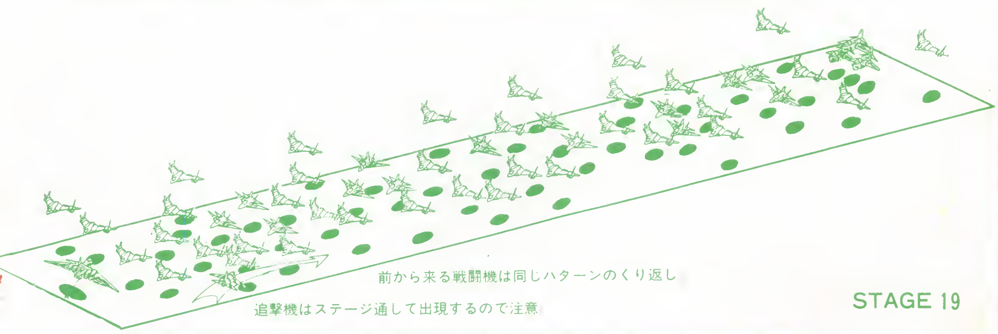
ヘリ、戦闘機が入り乱れての大激戦。



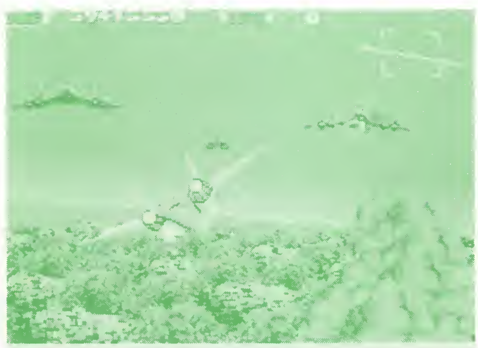
STAGE 18

STAGE 19

慣れないうちは、けっこう面倒くさい19面。
19面は、全体的に同じパターンの繰り返しにつきる！(敵攻撃パターンもよけ方も。)
敵がミサイルを撃って来たら、よけ始めましょう。スロットルはファースト。



STAGE 19



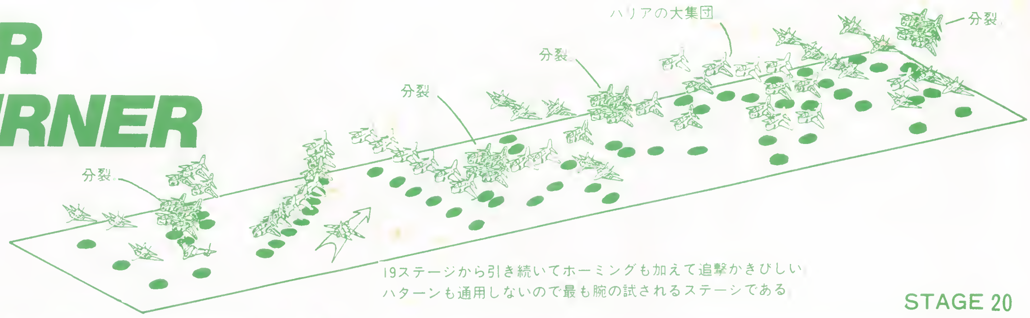
古代遺跡の上空に乱舞するF-14トムキャット。

STAGE 20

ウーン、アフターバーナー全23面中、最高難度を誇るのが20面。
攻撃パターンは、あらゆる攻撃パターンが複合されてるので、強い強い。この面は、プレイヤーにとって一つの壁になっている。
この面は、スロットルをファーストか、アフターバーナーを吹かしつつ、ひたすらよけるのみ、としか言い様がない。

アフターバーナー

AFTER BURNER



STAGE 21

20面をクリアできたら＝全面クリアできるのだ。それは21と22面には、安全地帯があるからなのだ。

絶対クリアパターンなら、レバーを左ナナメ上に入れっぱなしにして置けば、後は寝ていようが〝ほかべん〟食べようがクリアできちゃうよ。

かせぐ時は、やはりロー又はファーストでいくのがよいだろう。ただ、こげ茶のハリアーが意外と強いので、心してかかれい。

この面でかせぐのは、かなり危険だから、逃げに徹底した方が安全。

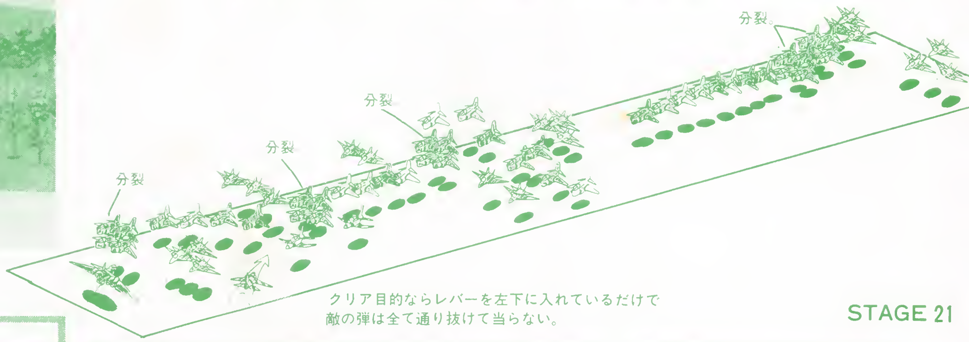


ゲームもクライマックスを迎えた。究極攻撃をかわせ!!

次は、いよいよ最終面だぁー！



この面しかこない、こげ茶ハリアーは手強いゾ。



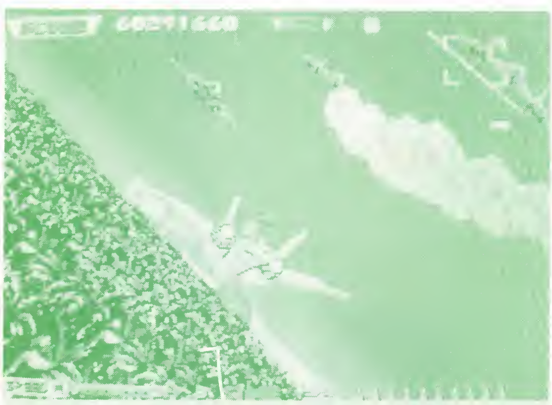
STAGE 22

敵の攻撃は、この面で終了するゾ。セガ・エンタープライズまでもう一息だ。

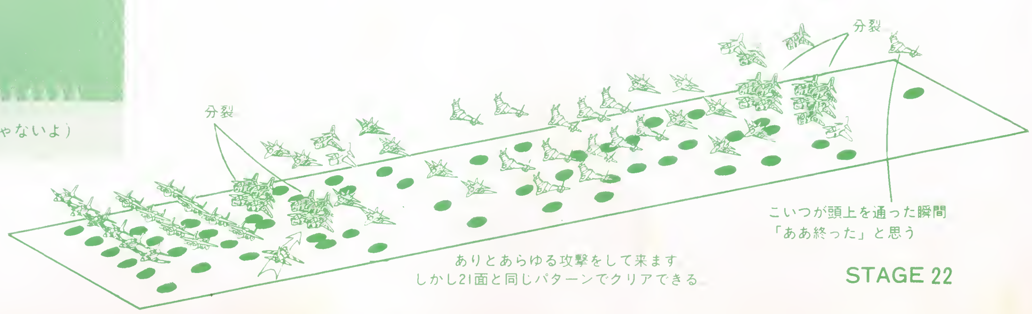
この面も、21面のところに書いた安全地帯を使えるのでクリアは楽勝。

かせぎ方も21面と同じでよい。しかし、点は21面よりもおちるだろう。

最後に一機だけで飛んでくる戦闘機のはなつミサイルをかわすと、君の任務は見事達成される。おめでとう…YOUR MISSION COMPLETE！



海岸線まで、あとわずか。GO！GO！（オリバー君じゃないよ）



がぁストーリー

――セガAB開発者X発秘密文書より――

アップねーぞッ

補給の時に、ある操作をすることによって現れる謎のメッセージ。これがついに明かされる時が来た！　いまセガ開発陣の拠点となっているセガ・エンタープライズは大混乱に陥っている。〝MATCH〟は誰だ⁉　LUCYを探せ！〝ひげじょりじょり攻撃〟とはなんだ⁉　疑心暗鬼にゆれるセガ開発陣の滅亡は近い。

一　プロローグ

1987年　夏

せがのあふたぁばぁがぁは牛肉100％で発進した。この日、世界はその迫力に大笑いした。

なんと、その機体から電線がコンセントへと伸びていたのだ。電気によって飛ぶこのF－14は、なぜか〝まっち号〟と名付けられた。

人類の夢を乗せて、まっち号は大空へと舞い上がった。しかし、まっち号は人類の味方ではなかった。まっち号が世界の主要都市を破壊しはじめたのだ。まずはじめに、〝XL Yu〟のハードディスクが、そして〝XL Bin〟のディスクへと攻撃はおよんだ。



とどまるところを知らないまっち号の猛攻撃は、人々を恐怖の底へ落とし込んだ。

沖縄は本土から離れていたために、まっち号からの攻撃を受けていなかったが、恐怖の最終武器〝File Destroyer〟の完成によって攻撃領域を広げ、遠藤諸島から沖縄へと攻撃は拡大された。

島の娘、るぅしぃちゃんは、まっち号の攻撃によって両親からはぐれ、ひとり焼け野原と化した街を眺めていた。

流れる涙をこらえることはこの少女には難しかったが、るぅしぃちゃんには「Stadio 128へ逃げ込めばきっと誰かが助けてくれる」という伝説を信じるしか、な



㊙を見つけた!!

あふたぁばぁ

これがアフターバーナー裏ストーリーだ

すすべはなかった。

だが、そこで待っていたのは、まっちばかりでなく、まっちの油より生まれた〝ごまっち君〟であった。

逃げ場を失ったるぅしぃちゃんの運命はいかに。

つづく

その2

しかし、るぅしぃちゃんもだてに南国沖縄で生まれ育ったわけではなかった。小さい頃から修業を積み、世界最強の古武道である〝琉球波動拳〟またの名を〝南斗米々拳〟の使い手であった。

あの凶悪なまっちの背面棒立ち攻撃をさらりとかわし、「お風呂に入りなさい」の一言でまっちを倒した。そしてこまっち君にたち向かおうとしたが、普通よりきれい好きであったこまっち君には、この手はきかなかった。

しかし、ひっこみ思案なこまっち君は、るぅしぃちゃんに対して何もいえずに逃がしてしまった。

はたして、この2人はいったい何だったのか。

RETURN OF MATCH

第1章

11時35分東京発沖縄行きの日本航空128便は、定刻どおり羽田空港を離陸した。

いつもと同じフライトであったが、スチュワーデスのるぅしぃちゃんはなぜか気が重かった。

今日はあの7月25日。あれから丁度2年の歳月が流れ、るぅしぃちゃんは20歳になっていた。

恐怖のまっち号事件は、あの日で終ったかに見えていたが、少女の胸の内には悲しい思い出だけがいつまでもこだましていた。

その時だった。いきなり大きく揺れたかと思うと、尾翼の方から爆発音が聞こえた。所々で悲鳴が聞こえ始め、乗客はパニック状態に陥った。

るぅしぃちゃんは乗客を落ち着かせるため、前のほうから一人ずつ、「大丈夫ですから心配しないで下さい」と、笑顔をふりまいていた。

が、後方2列目で悲鳴をあげてしまった。なんと、そこには〝MATCH〟が乗っていたのである。隣には、暗くぼんやりと外を眺めている〝ごまっち君〟もいた。「確か2年前に倒したはずなのに、どうして?」と、考える間もなくMATCHの「ひげじょりじょり攻撃」で、るぅしぃちゃんは気絶してしまった。

一方地上では〝MATCH〟から採集された油はすべてのものと溶かしてしまい、〝MATCH〟から発せられる匂いは、人々の生気を失わせるものがあり、「B・C兵器」のようなものであった。

また、赤道直下に根拠地をもち、〝MATCH・S SYSTEM〟を完成させようとしていた。〝MATCH・S SYSTEM〟とは、世界中のコンピューターを一瞬にして破壊してしまうという、とんでもないものである。

〝セガ・エンタープライズ〟に乗船していた、るぅしぃちゃんの恋人である、あなたのもとに「LUCYがMATCHにさらわれた」という連絡がはいった。と同時に、「〝MATCH・S SYSTEM〟を破壊せよ!」という指令が発せられた。

〝セガ・エンタープライズ〟に搭載されている戦闘機は「F-14」しかなく、しかもそれは2年前に発場した〝まっち号〟と同じタイプのものであった。

LUCYの安否を気にしながら「F-14」に乗り込み、赤道直下にある〝MATCH〟の本拠地を目指し発進した。



RESCUE LUCY FROM MATCH'S HANDS



RESCUE LUCY FROM MATCH'S HANDS





MATCHをさがせ





MATCH IS APPROCHING EQUIP ENOUGH MISSILE /

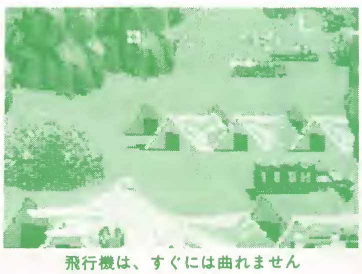
第2章

その後の情報によると〝MATCH〟は、東側諸国を手を結んだらしく〝LUCY〟はモスクワに連れていかれたことがわかった。

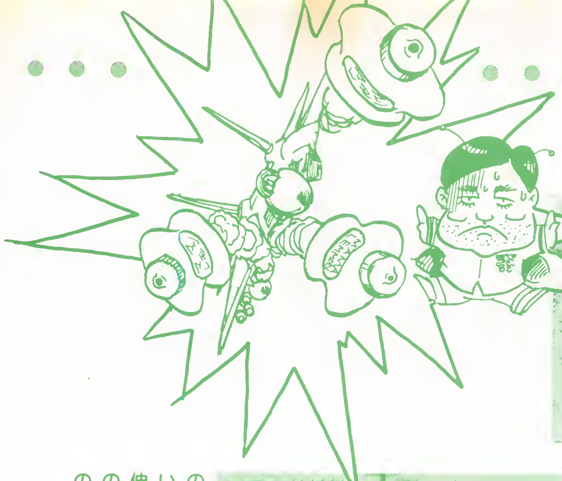
「これだけの装備では、ソ連の上空を飛ぶことができない」と、思ったあなたは、空対空ミサイルの補給を受け、ソ連の空域に侵入した。

敵の攻撃をかわしながら、やっとのことでモスクワに到着し、秘密基地に着陸したのであった。そこで、〝MATCH〟は北に逃げたことを知った。燃料を補給した後、北に向かって飛び立ったのだが、レーダーには南の方へ飛んでいく影が映っていた。

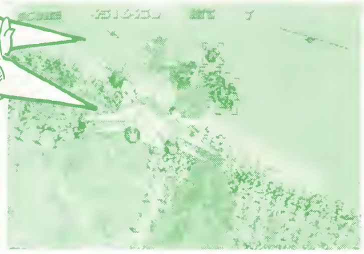
「しまった! さっきの情報はウソだったのか」と、あわてて南に向けて進路を変更し、


飛行機は、すぐには曲れません


MATCH RUNAWAY TO THE NORTH!



その影を追おうと思ったのだが、そのときは、敵基地上空で、しかも周りは崖で囲まれていたために、むやみに方向は変えられず、敵基地破壊が優先された。



雨・あられの攻撃だ！



MATCH'S WEAPON IS BEARD AND OIL

第3章

3回目の給油のところで、〝MATCH〟の武器は〝ひげじょりじょり攻撃〟と〝油〟であることがわかった。

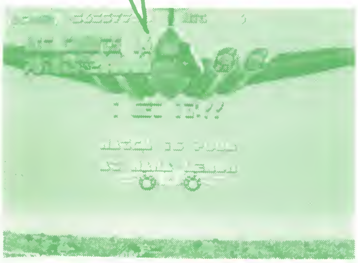
考えただけでゾッとするような、この攻撃がMATCHの武器だと知った時は背中に悪寒が走ったが、LUCYの事を考えると、どんなものも恐れなかった。

敵の攻撃がますます激しくなる中、精神的にも肉体的にも限界をむかえていた。

そのとき、喜ばしい情報が手にはいったのである。MATCHの弱点は〝ママ・レモン〟であることがわかったのである。

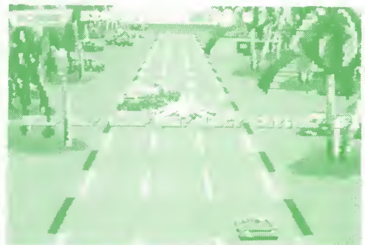
「確かに油はあの手の中性洗剤に弱いはずだし、この情報は信頼できそうだ」と、いままでの疲れがどこかに飛んでしまい、心の中では〝MATCH〟打倒と、〝LUCY〟のことだけでいっぱいだった。

赤道まであと200キロというところに、この前軍事基地が設置されたばかりの〝HONDA島〟があった。ここの島は、これほど赤道から近いのに〝MATCH〟の手が伸びておらず、しかも、ここの原住民のなかにはLUCYの友達がいた。現地の言葉だったのでよく分からなかったが、つい先ほどMATCHがこの地に降り、LUCYの叫び声が聞こえたという。



MATCH IS POOR AT MAMA LEMON

「どうやらLUCYは生きているようだ」と、一瞬ほっとしたものの、ますます〝MATCH〟への憎悪に燃え、「絶対に許せない！」と操縦かんをガチャガチャやっていた。



HELP ME! HELP ME! LUCY CRYING

第4章

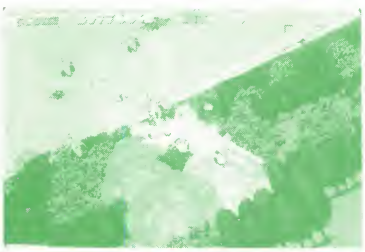
雨のようなミサイルをよけながら、確実に敵を撃破し、LUCYの乗っている飛行機に追い付いたが、「撃破することはできないし、どうすればいいのか？」と悩んでいるとき、〝MATCH〟の飛行機からなにか落ちた。それは、途中でパラシュートを開き、ひらひらと空に揺れていた。

「あっLUCYだ！」

飛び去っていく〝MATCH〟に空対空ミサイルをロックし、発射すると「LUCYを助けなければ！」と目もくれず、LUCY救助に全盛力を傾けた。

無事るぅしぃちゃんは君の手で助けられ、遠くの方には〝MATCH〟が乗っていた飛行機が炎上しており、もくもくと煙をあげていた。

が、そのなかから一つの物体が飛び去っていたのは、2人の目には映っていなかった。

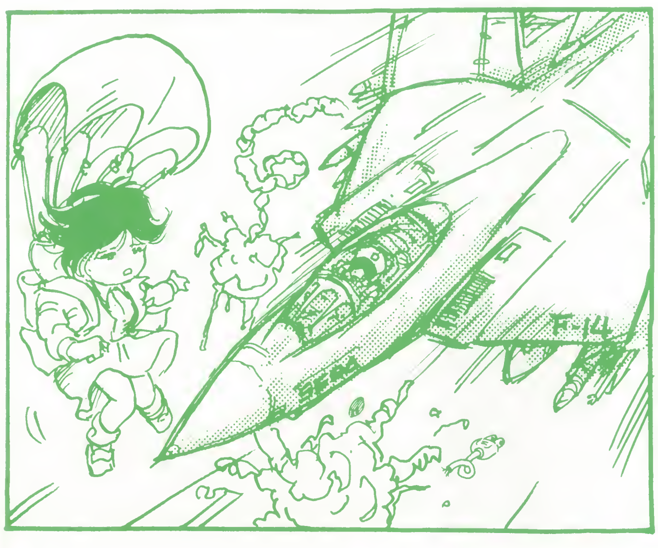


LUCYを助けなければ！

赤道上に浮かぶ〝セガ・エンタープライズ〟に着艦したあなたは、迎え出ていた皆に拍手を激励をうけていた。

「やった！」という気持ちの中で、LUCYからのキスは最高のものであった。

〝MATCH〟を倒した事と、また、なんといってもるぅしぃちゃんが無事だった事が非常に嬉しいことであった。しかし、まだ任務を遂行したわけではなかった。
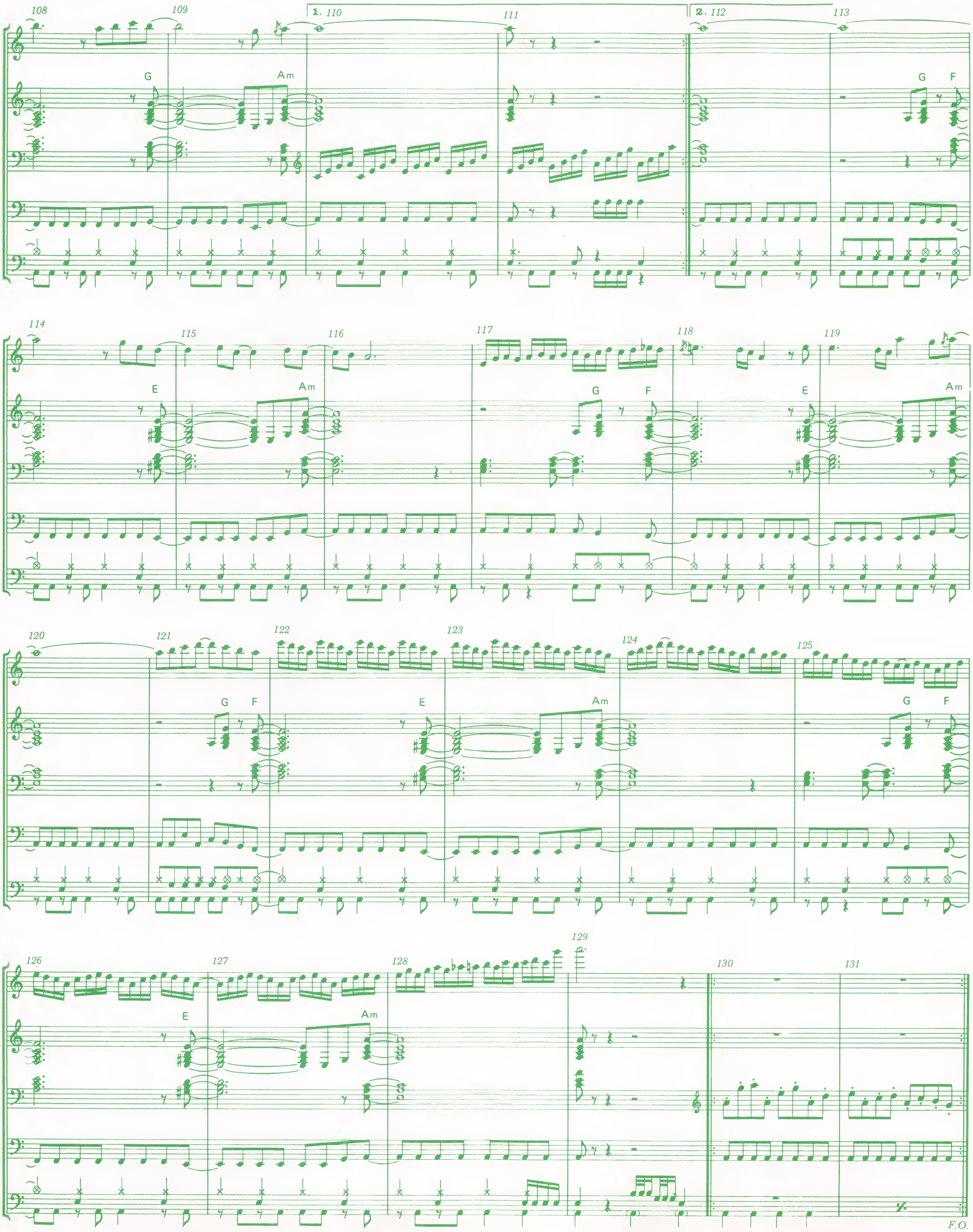




THANK YOU MR. PRINCESS LUCY WAS RESCUED BUT MATCH ESCAPED FROM HERE GO AND DESTROY THE MATCH'S SYSTEM

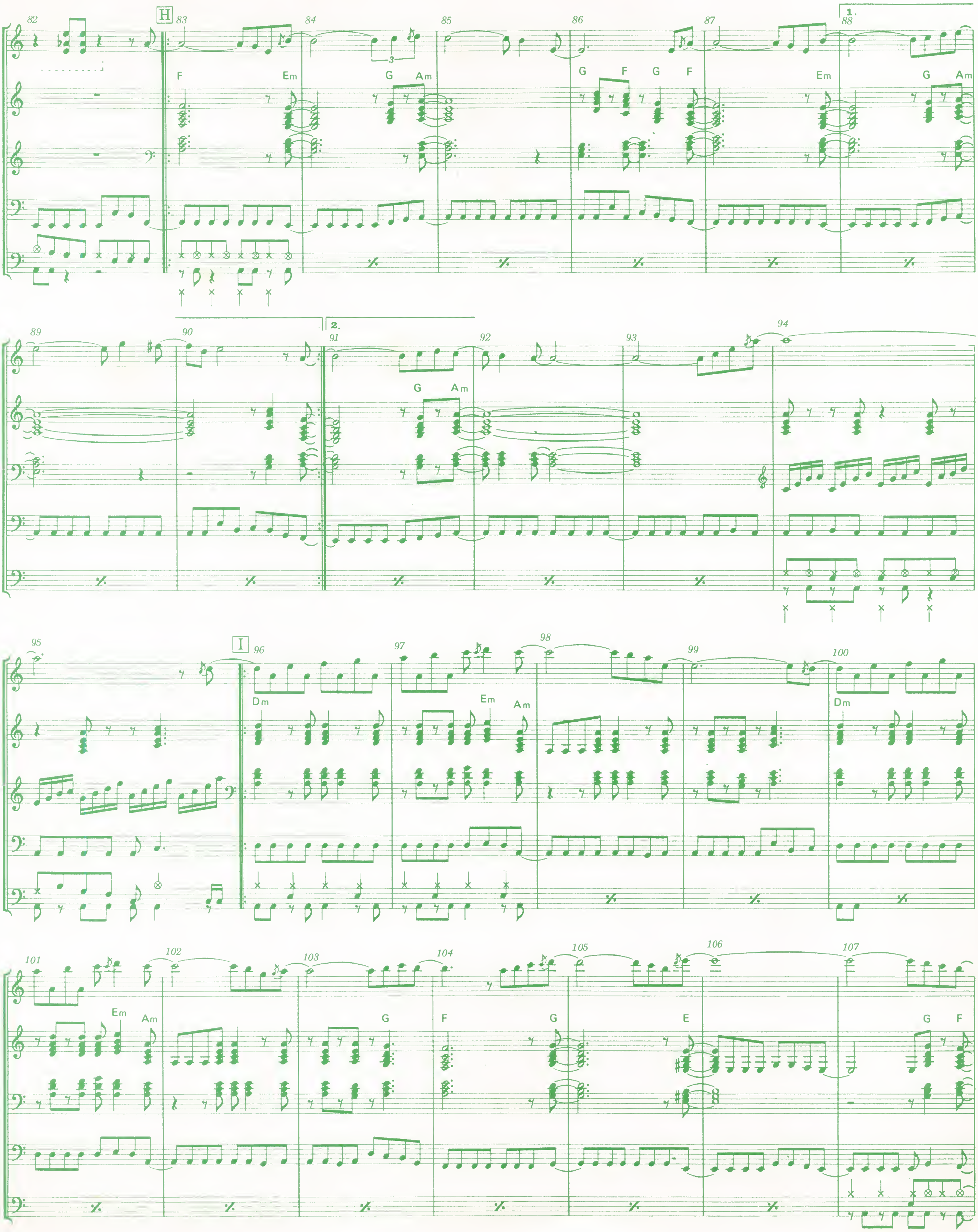
さぁ、早く行って〝MATCH'S SYSTEM〟を破壊しなければ……。
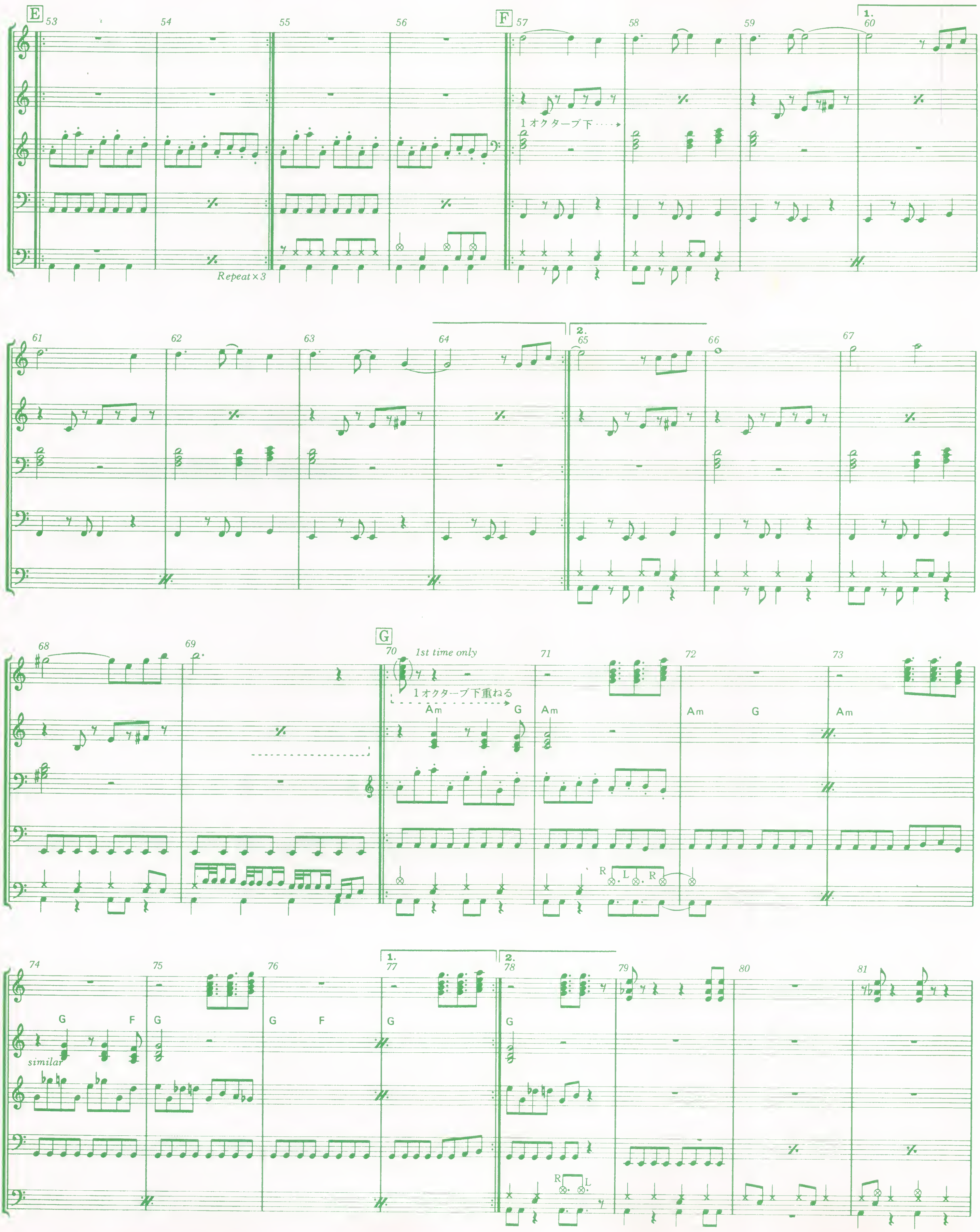


大歓迎をうけて「やったあ！」

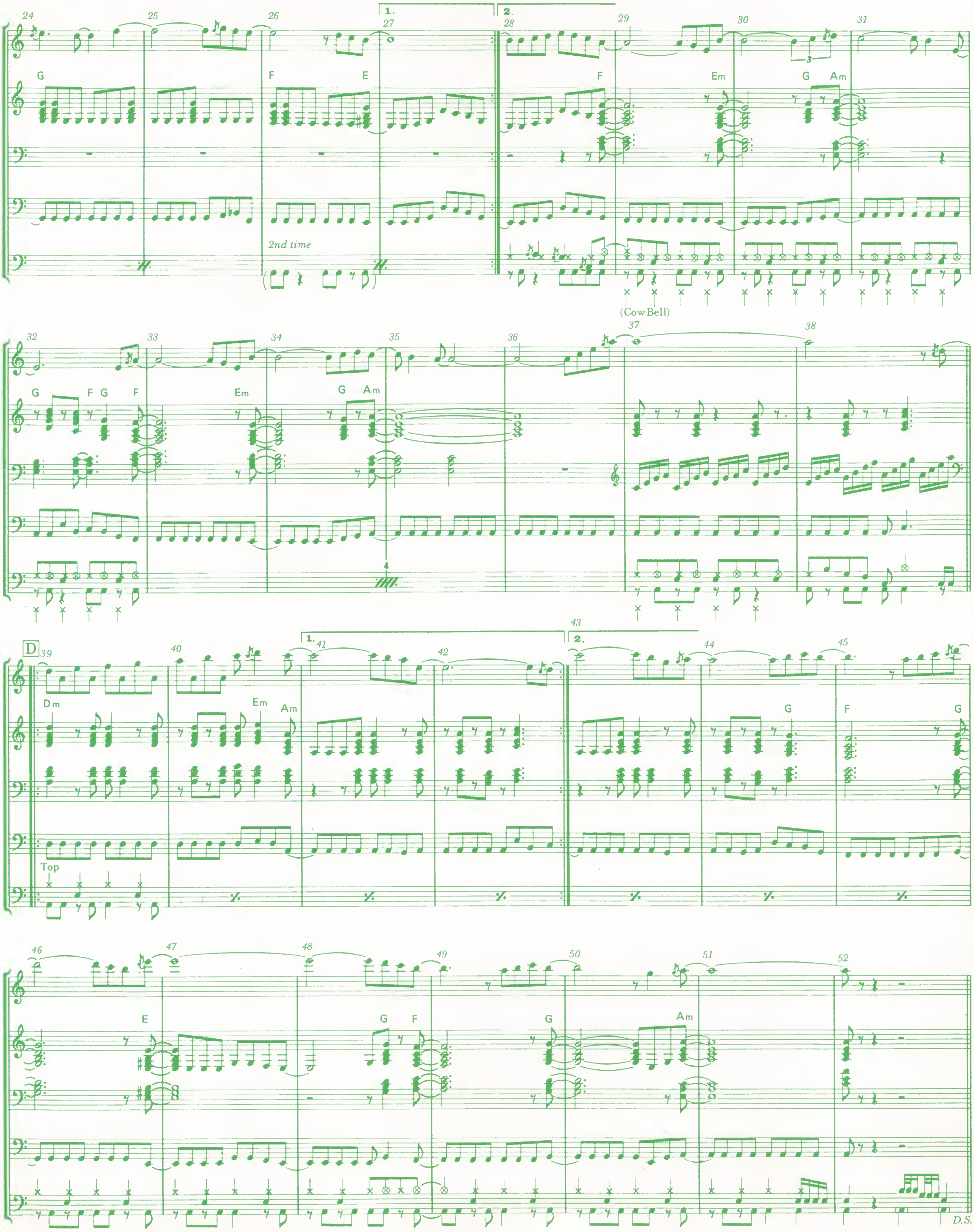

108 109 1. 110 111 2. 112 113
G Am G F
114 115 116 117 118 119
E Am G F E Am
120 121 122 123 124 125
G F E Am G F
126 127 128 129 130 131
E Am
F.O.

←53ページから見てね



H
I
1.
2.
F
Em
G
Am
Dm
E


E
F
1.
2.
Repeat × 3
1オクターブ下
G
1st time only
1オクターブ下重ねる
Am
G
F
similar
R
L


2nd time
(Cow Bell)
D
Top
D.S.

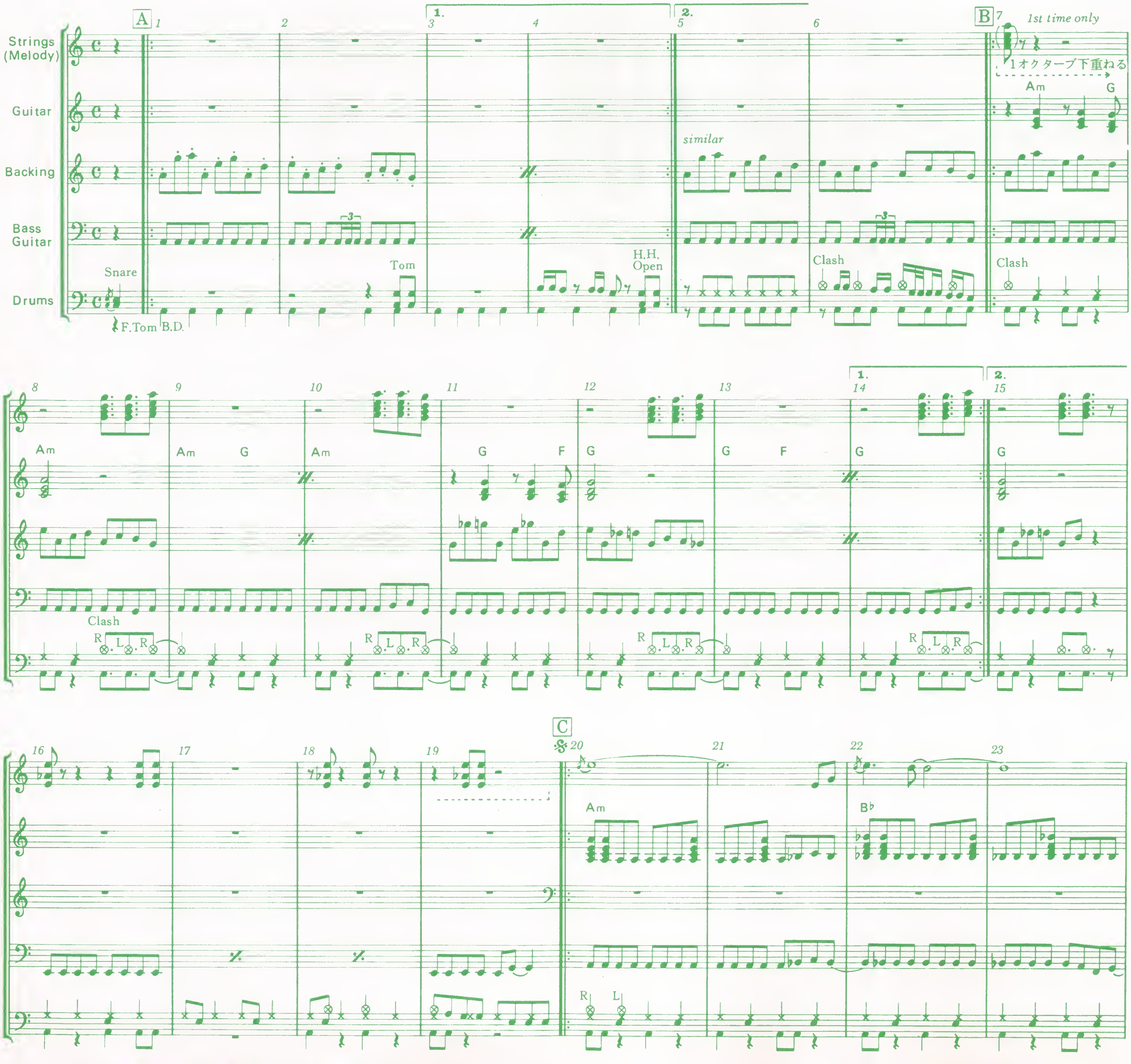
ターチの We Love VGM!

AFTER BURNER

アフターバーナー

提供：セガエンタープライゼス
アルファーレコード

この楽譜は「アフターバーナーII」の中の"アフターバーナー"のパートです。バンド演奏のできる人、パソコンなどやっている人はフルに活用してね。またレコードを聴きながら楽しむのもいいかもよ！



何でもしゃべっちゃおう会

アフターバーナー

撃ちまくりの快感か? ジェットコースターのスリルか? いやいやグラフィックもいいしVGMもいいし…… 好きなアフターバーナーのすべてを語ろう。


GOD


高橋


御旅屋


悠理


久美

バーナーII!! おもしろい

佐藤久美　GOD鈴木　高橋雅彦(読者飛入り)
御旅屋喜久　鈴木　炎(構成)(ゲーメスト)
山河悠理

あれは火を吹くゴジラか!?

炎　今日は、"アフターバーナーIIがおもしろい"というメンバーに集まっていただきましたが、まず、どんなところがおもしろいのかからお話していただきましょうか。

岡沢　あれは文句なく、撃ちまくりの快感でしょう。

POP　そうそう、全てをうち壊わしてゆく破壊の喜びがあるんですよ。

岡沢　それじゃ、まるで火を吹くゴジラみたいじゃない。(爆笑)

転　敵機をはじからはじまでバーンと一掃できるのは、シューティングゲームの爽快感そのものですね。

久美　そうね。私はちょっと恐いけど、ゆれる筐体もいいんじゃなあい。

オタヤ　あのグラフィックだってなかなかすばらしいと思うよ。

山河　それに、あの体感っていう点からみると、さすがセガって感じだね。

GOD　音楽もいいよ。今回VGMコーナーに音譜が入っているけど、バンド演奏なんかでやってもらいたいね。

炎　こうなると、すべてがいいゲームっていう感じだね。ところで、読者代表の高橋君はどう思いますか。

高橋　僕は、どちらかというと友人とゲームセンターに行くことが好きで、友達がプレイするのを見るのが好きな方です。アフターバーナーは、見ているだけでも楽しいですよね。

オタヤ　そうそう、バーナーIIはコンティニュが可能なので、僕も最終面まで行ったよ。あのゲームはコンティニュしたくなるような魅力があるよね。

炎　操作方法はどうなのかな?

岡沢　操縦機っていうのに馴れるまで、ちょっと難しいね。でも馴れると簡単ですよ。誰でも楽しめる。第一、あのゲームは最初のうちは、敵が撃つ前に撃てば大丈夫でしょ。

転　障害物がなく空間が広いでしょ。だから攻撃しやすいのね。

僕はロケからずっとやっていて、実は本日クリアしてきました。

ここがハリアーと違う

炎　アフターバーナーは発売前に街で、ハリアーIIが出るというウワサが流れたよね。あれはなぜだったんだろうね。開発陣がいっしょだとか?

POP　ハリアーも発売前のバージョンは飛行機だったよね。確か2年前のAMショーに出品された時、自機は人間じゃなく飛行機だったと思うけど、そこいらの関連からハリアーIIなんてウワサが広まったのかな?

岡沢　しかし、全然違うゲームだと思うよ。まずさっき転君が話してたように、ハリアーのような壁の障害物がなく空間が広い。

高橋　ハリアーより動きが派手だよね。ハリアーは水平線が上下にしか動かないけど、アフターバーナーは地平線が横に傾いたり、グルンと廻ったりする…。

久美　その分だけ現実感が出て感情移入がしやすく、夢中になってしまうわよね。

オタヤ　僕もその通りだと思う。しかし、セガの体感でもハリアーは水平線が上下の動き、バーナーはグルリと廻る。その間にアウトランが発売されて、アウトランの水平線の上下の動きが波を打つように動いてくる…。

GOD　なるほど、ハリアー、アウトラン、アフターバーナーというように、だんだん技術が積み重なって出てきたと言えるね。

岡沢　そう言えば、ハリアーが出た時だってびっくりしたよね、あの動きと大迫力には。

山河　そうそう、そしてアウトランでもプレイヤーはまた驚いたんだよ。

久美　でも、開発スタッフの名前の中には、ハリアーにも、アウトランにも、バーナーにも○○○という人の名前が入っていますよ。

POP　オット、さすが見るとこは見てますねえ。(爆笑)

現われてほしいネ、強力な一機

炎　ところで、アフターバーナーはドッグファイトを体験できるゲームということですが、これについては?

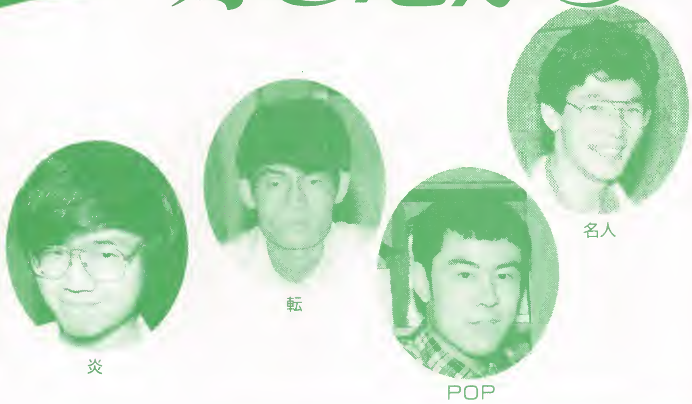
高橋　戦闘機のドッグファイトをゲームにするっていうことは、いいセンスだと思う。

転　でも、まあ実際のドッグファイトの場合は、だいたい一対一で対決するのが普通だし、だけどアフターバーナーの場合は、800機とか900機を撃ち落とせる訳だし…。

炎　ミサイルを百発もつめる訳ないし、敵のまっただ中で、補給機が現れたりもするし…。

高橋　いや、ミサイルについては、最初からむりやり詰めこんで

★座談会 好きだからアフターここが



■出席者　岡沢名人
POP小玉
転　清

おいて、補給機からミサイルの燃料の補給を受ける、という説があるんですが…。（笑）

POP　でも、実際のことはそのままはゲームにはできないでしょう。ゲーム性という問題もあるしね。

高橋　そりゃあ、そうですね。

転　僕が言いたいのは、バーナーIIはあれで十分楽しいんですよ。ただ、現在のところはジェットコースターに乗っているようなスピード感を楽しむ、そして撃ちまくりの壮大な爽快感というところでしょう。その上にもう一つほしい訳ね。それはものすごい強い敵ボスと一対一の対決という場面ね。だから、ゲームとしてザコを撃ちまくっていった後に、額に冷汗がにじみ出てくるような強力が一機が現われて、一対一で一騎打ちの勝負をする。こうなるとゲームにももっと奥が深くなり、実際のドッグファイトが体験できるゲームということになるんじゃないかな。

炎　なるほど、それはいいアイデアだよね。でもそれについてはセガでも考えたんじゃないだろうか?

転　ウーン、開発だったら当然考えると思う。アフターバーナーのIが発売された時のように時間がなかったのかな?

オタヤ　ソレ、ソレ。そのパターンだな。（爆笑）

水戸黄門様が現われた

岡沢　ところで、AMショーの頃、巣鴨キャロットに謎の水戸浪人が現われたよね。

久美　あの人の出現には、巣鴨の常連は驚いたわよね。

高橋　何ですか、その水戸浪人って?

POP　黄門様ですか。（笑）

POP　そうらしいですよ。ヒゲが生えていたから。（爆笑）

転　その水戸浪人はいったい何をしたんですか、巣鴨で。

オタヤ　目の玉が飛び出るようなスコアを出したんだよ。例のメッセージといっしょにね。

岡沢　僕は、水戸浪人のプレイを見て、画面にマッチとかママレモンとか出てくるんだけど、何のことだかさっぱり分からないし、どんなふうにしてそのメッセージを出すのかも分からないの。でも、それを自分でもやってみたくってしょうがない訳よ。

だから水戸の人がプレイしている後で、見えないふりをしながらのぞいていたのね。5回目位で何とか分かった訳。もうそれをすぐに試してみたいんだけど、謎の人はいるし、第一そこは超マニアのいる巣鴨キャロットでしょ。だからキャロットを出て近くのセガ直営店まで走り、試してみたら…メッセージが出た。出きた!!って思って、また急いでキャロットに戻って行ったら、途中でSPY大和に会ったのね。そこで大和は何て言ったと思います?

一同……。

岡沢　「センパ〜イ、あの人から聞きましたよ〜」って。

一同（大爆笑）大和らしいよ。

岡沢　もうガクッときてね。

久美　でも、その後からみんな水戸の人とは友達になれたのよね。

岡沢　そうそう、その後でまたいろいろ教えてもらってね。

転　僕は、その意味でも〝隠し〟や〝メッセージ〟っていうのは正解だったと思うよ。強力な敵のボスが出てこない中で、プレイヤーに何度もプレイさせる要因のひとつだと思うね。

セガ様に言いたいこと

炎　さて、そろそろ恐怖のアフターバーナーIに話題を移しますか。

オタヤ　Iをクリアした人は、日本中で何人位いたんだろうね。

山河　片手で数えられる位。

転　あれは難しいの上に超がつく訳で…。

炎　僕はIで燃えつきちゃったよ。だから今は言いたいことがたくさんある。まず一番言いたいのは、バーナーIIが出たとき感じたこと。100メートルを全速力で疾走してゴールインした後、コースが違っていたから、もう一度走ってねって言われたような感じ。

POP　だって、Iっていうのは未完成品だものね。難位度はメチャクチャだし。スピード調節なんか全然ついていないし、点は低いし、ボーナス面の点数が全然入らないとか…。

高橋　だからバーナーIIは、その意味ではIの悪い部分が全部直っているって言えるんじゃない?

久美　そうよね。でもIとは全く違ったゲームと言えるんじゃないかしら。

オタヤ　それでも、本来ならアフターバーナーというゲームはバーナーIIを指す訳でしょ。そうすると最初からバーナーIIのバージョンで発売するべきだと思うよ。

GOD　確かに。プレイヤーとすれば未完成品をプレイさせられてたということになる訳だしね。体感ゲームの王様としてのセガには、もう二度と再びこんなことをしてはもらいたくないね。

転　それで先程の話だけど、強力な敵ボスが出てきて、戦略を立てながら一騎打ちする戦闘場面が実は企画にあって、バーナーIIを発売する時点でも、間に合わなくて入らなかった…とか?　ひょっとして、それはバーナーIIIで出す…とか?

岡沢　出すかも…、じゃなくてぜひ出してほしいよ。

炎　それでは、アフターバーナーが好きだよ〜のメンバーから、セガにお願いするっきゃないね。

一同　セガさ〜ん。アフターバーナーIIIをぜひ出して下さ〜い。

やっぱりZENちゃん



誌上匿名うちあけ話

第8話

えっ？ゲームって怖い人達が作ってるの？お母さん

—君の両親は何て言う？—

作・野村流紋

事の起こりはある手紙。ゲーメスト読者のある中学生がくれたもの。(どうもありがとう。また手紙をちょうだいね。)

その内容は、とある大手メーカー直営ゲームセンターに、目立たないけれど、とっても重大な管理ミスがあったということだった。そのミスはほかのゲームセンターでも大いにありうることなので、ゲーメスト編集部では、このことはちゃんとメーカーに考えてもらわなくては、と思い、その手紙をそのメーカーに送りました。今回の騒動が起こったのはそれからです。

メーカーから…

さて手紙を受け取ったそのメーカーは、そのミスは重大な事である、として検討したんだ。そしてその直営店は何処の店なのか、とか、そのほか詳しい状況を教えてもらおうとして、ゲーメストに手紙をくれた子に、問い合わせの手紙を出したんだ。

問い合わせの手紙が舞い込んで、その子はびっくり。だってその子は、こんな困った事があったよ、っていう手紙をゲーメストに出しただけなんだからね。

さて君は、こんなふうなときにどうする？

その子はとりあえず両親に相談したんだ。

怖い人達!?

両親はその話をきいて、これまたびっくり。そしてその子にこう言ったんだ。

「返事なんて出しちゃいけませんよ。なぜって、そんなゲームセンターを経営してるような人達の事ですよ。もしも何処そこの店だ、なんて言って責任問題かなんかになって、その店の人がやめさせられることかなんかになって御覧なさい。その人があんたを恨んで、家に仕返しをしに来たりするかもしれないでしょう。ゲームセンターの人なんて怖い人達なんだから」

その子はそう言われてます困っちゃったんだ。だってその子はそのゲームメーカーのファンだったんだから。自分の大好きなメーカーの人達がそんな人達だ、なんてはずはないと思うけど、お父さんとお母さんにそう言われると自信がなくなっちゃった、というわけなんだ。

まずなにかしよう

結局その事件は、その子がまたゲーメスト編集部に相談してくれたので、ゲーメストからメーカーに説明したりして、メーカーの方でもその子の家に誤解を解きに行ったりして、一応おさまったんだけれど、問題はそこじゃあないんだ。

一番大きな問題なのは、両親が、そしてメーカーがそれぞれあることを誤解していたって事だ。

そのメーカーは、キャラクターグッズやおもちゃを売ったりTVコマーシャルをしたり、色々と有名なメーカーなんだ。それでメーカーが問い合わせの手紙を出したときに、自分の会社を知っていると思い込んでいたようなんだ。

しかしその子の両親は、ゲームメーカーの人達のことを、怖い人達だと思っていた。それらの誤解が結局この騒ぎを引き起こしたんだ。

だからゲームメーカーさん、心してください。今迄どれだけ自分の会社をPRしてきていたとしても、一般の両親たちのゲームメーカーに対する認識は、こんなものなのだということを。もっとゲームセンターに来る子供たちの両親に的を絞ったイメージアップをしなければならないということを。

そこのゲームメーカーの人、うちの会社はちゃんとやってるなんて考えは甘いですよ。私に言わせれば、及第点をあげられるメーカーは一つもありません。

全国各地のゲームセンターの店長さん、貴方たちは自分の店に来る子供たちの両親の認識を変えるようなことをしなくてはいけないのですよ。貴方たちが最前線なのですから。

そしてゲーメストを読んでいるみんな、みんなもお父さんやお母さんの考えを変えるような事をしよう。ゲームなんかしているから、何て言わせちゃいけないんだ。

これは私の考えだけど、ゲーメストを、ゲーム攻略のためだけに読むんじゃなく、みんなの両親にも読んでもらってはどうだろうか。ゲーメストもみんなの両親の誤解を解くのに一役買えたら、なんて思うんだ。試しにこの頁を読んでもらってみてくれないかな。

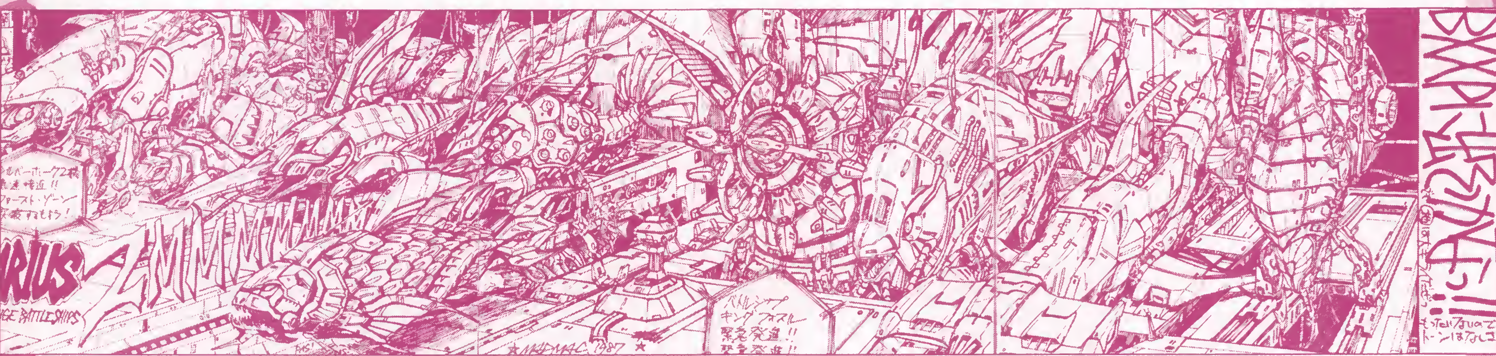
お父さん、お母さん、もしこの頁を読んでくれたなら、真面目に考えてみてください。何故子供たちがゲームにこんなにもひきつけられるのか。そしてお願いです、私達はゲームというものを真面目に考えているのです。何か感想があれば手紙を下さい。たとえ文句でもよいですから。

この頁へのお便りはゲーメスト編集部『誌上匿名うちあけ話』係まで。それではお手紙を待っています。読者の皆からのお便りも待ってるよ。

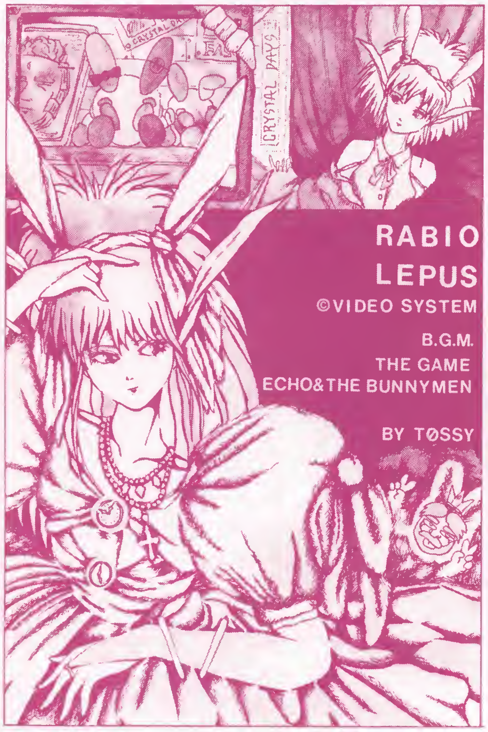


ゲーメストアイランド なんだーーゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣことｔｍ



↑（福岡県　MADMAC君）★あたしゃおこるよ、いーかげんになさいっ!!　テレカあげてゴマすっとこ…。



↑（北海道　米ニスト井斉君）★あいかわらずオミゴト。よしよし…。

今月のボツはいやだっ!!

僕らにとってゲームって何なのか

だまってするよりもまず両親と話し合ってみよう

☆僕のゲーム人生というものは、今の小さな子供達に比べて、とても良かったと思っています。

僕がゲームをはじめたのはインベーダーが出た時からでした。その頃はまだ「ゲームは頭を悪くする」とか「絶対にやるもんじゃない！」とかの意見は少なかったように思います。それはゲームセンターなどがあまりできてなかったからかもしれませんが…

僕はゲーム人生の半分ほどはおやじと一緒にゲームをしました。といっても、いつもゲームを2Pでやるというのではなく、ゲームをするのは自分1人なのですが、見守っているおやじが、ゲームというものを理解していたのでしょう。

そこで現代のGAME KIDSのことを考えました。みんな親にだまってゲーセンに行っていると思います。今は「それが常識だ」と考えるのはなしにして話しましょう。

これは父母の方々に（もしこの文を読んでいるのなら）言ってみたいのですが、自分の子供がゲーセンに行っている、又、誰かに誘われて行っている、と思った事があるのならば、一度子供の話を聞いてみてはどうでしょう？

子供がゲーセンにいるのを見つけ、親が手を引っぱって帰る、というケースがありがちですが、その前に自分の子供の話を聞いてほしいのです。

子供への話し方も、一方的な「ダメッ」とか「今度行ったら家に入れない」というものではなく、「お母さん（お父さん）はね、ゲームというものがこういうものであると思うからいけないと思う」というふうに、親の目から見たゲームというものをまず述べるべきです。

子供の「自分にとってゲームはどんなものであるか」という声も聞き、お互い話しあえば、必ずとは言いきれませんが、両者にとってよい方向に向かうと思います。

又、実際にゲームをプレイする皆さんも、ゲームとのつきあい方を考えてみてはどうでしょう？　両親と一緒にゲームをしてみるのもいいと思います。実際にプレイすれば、両親も少しはゲームの事をわかってくれると思います。そして、ゲームとうまくつきあう様に努力していってほしいのです。

（兵庫県　迎山貴司君）

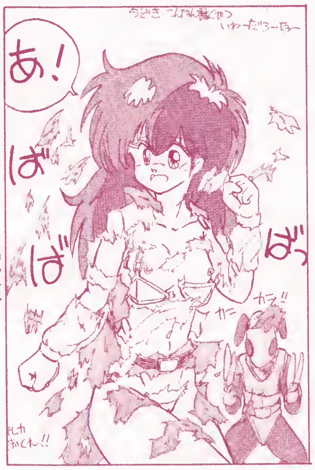
★迎山君、すばらしいご意見ありがとう。もちろんカードあたりです。

ゲームは バクハツダっ!!

ゲームセンターは
不思議な
コミュニティスポット
何が起こっても
おかしくないんだよーん



←（北海道　富士壱號君）
★アテナちゃん、あんまり食べると太っちゃうゾ!?



←（北海道　1COIN　1分45秒君）
★らっきいーっ♡　テレカあたりね。

ショー帰りの 私の目に映ったのは、ドラスピ姉ちゃんだった

☆ある所のコネで、先日AMショーに行ってきました。人ひとヒトの中で、僕のお目当てのレインボーアイランドは結局プレイすることができなかったのですが、カタログなんかはもらえたので、それなりに満足のいくショーでした。

会場にはゲーメストのライターの人達もいたし、全国的に有名なプレイヤー達も集まっていたようです。

そしてPM5時。ショーが終わってから僕は、以前からウワサの巣鴨キャロットに行くことにしました。すると…いるわいるいる!! ショー会場から流れてきたと思われる人がたくさんいるではないですか!!

そんなマニアっぽい人がたくさんいる中で、1人ドラスピをやっている女性がいました。「へぇー、東京じゃあ女性ゲーマーもやっぱりいるんだなぁー」と思って画面をのぞくと…何と最終面の途中ではあーりませんか!?

「まさか?」と思って、その後も見ていると、サクッとザウェルを倒してしまいました。スコアは何と100万点を越えていました!! びっくりして顔をのぞきこむと、僕好みのけっこうかわいい子!!

その後、彼女はニコニコして去っていきました。一体あの女性は何だったんでしょう? 僕にはとてもじゃないけど、100万点なんて出せません。何か複雑な気持ちになってしまいました。

（佐賀県　BCG君）

★そ、それはもしかして発信局担当の佐藤久美ちゃんじゃあない!? 彼女はインベーダーの頃からのゲーマーなので、並の腕前じゃ歯が立たないゾ。私? 頭が上がりましぇん…。



←（岐阜県　片物義太三郎君）
★ううっ、何てはずかしいんだ…。テレカあたり。

攻略法を教えた後の 私の心にぽっかりあいた 空虚な穴は…

学校で友人T君からある情報を得ました。「某ゲームセンターにストリートファイターがあった」

いても立ってもいられず、次の日に早速友人M君をさそって、家から自転車で20分かかる某デパートのゲームコーナーへ行きました。エレベーターで6階まで上がり、ドアが開いた瞬間から、僕の目はその大きな筐体にくぎづけになりました。

2、3人ならんで待っている人がいたけれど、めげずにならんで待っていました。でも、見ていてすぐに気付いたことがありました。僕の前にプレイした人たちは、波動拳などの大技のやり方をしらない様なのです。

そして、とうとう僕の番になりました。1ゲーム200円という僕達中学生にはあまりにも高いお金を入れ、スタートボタンを押しました。しかし、僕の気持ちとはうらはらに、みんなの見る目には冷たいものがあったのです。「なんだぁ、こいつは? 早く終わらんかい」そんな目で僕を見ていました。

1人目の烈は、ゲーメストの攻略法通りやって勝ちました。そして2人目の激との対決が始まった時、僕はおそるおそるレバーを動かし、ボタンをぶったたいて波動拳を撃ちました。波動拳はみごとに決まり、激は後ろにふっとんで行きました。

その時、みんなの僕を見る目がかわりました。「うおーっ!!」という声があがり、みんなが僕のことを絶賛しました。僕は初めてのプレイでアドンまでいき、ほとんどヒーロー気分でした。そして人のいい僕は、そこにいるみんなに波動拳と竜巻旋風脚のやり方を伝授しました。

その日はあと2回ほどプレイして、クリアしてエンディングを見て帰りました。この日ほど「ゲームをやっててよかったな。ゲーメスト買っててよかったな」と思ったことはありませんでした。

次の日も、僕はそのゲーセンに行きました。しかしエレベーターで6階まであがった時、僕はア然としました。プレイする人のほとんどが、クリアできるようになっていたのです!!

僕もプレイしましたが、バーディーの石頭にやられてゲームオーバーになりました。その時、後ろの源平討魔伝から安駄婆の声がしました。「諸行無常よのう…」

……僕は1人さびしくそのゲーセンをあとにしました。秋風は冷たく吹きつけるのでありました。

（愛知県・うさぎの名前が思いつかないM・M君）

★君はストリートファイターのサガットのようなものだ。攻略法を伝授された君の弟子（?）達は、技をみがき、練習をつみ、すぐにも師匠を追い越す。これは当然。強いものだけが勝ち残るのがこの世界じゃ。ワッハッハッハ…。でもボク弱い人好き♡カード当たり!

いきなりクイズ!!

☆超ムズイ。
おたちゃんも難しくてわかんなぁーい♡

Q: すべて暗算で
ある数を求めよ。

1.アルカノイド編

ディスラプション＋エキスパンド＋レーザー＋面数＋敵＋DoH＋ネームレジスト＝?

A1：62.5（それぞれ、3分裂、1・5倍、2連射、33面、4種類、16発ダメージ、3文字）

2.イシター編

KITCHEN×BIGBURN×CALLGIL×JUNCTION×MAINGATE＝?

A2：0（部屋ナンバーとマジックポイントだけど、0にいくらかけても0ね）

（沖縄県　TOMO・P君）
★テレカあたりだ、テレカ。

パロディゲーム大集合

試験でミスったって
今日のインカムが少なくたって
いいじゃない
泣きたくなったら
ニラメッコしましょ
笑わなきゃだめよ
アッパッパッ!

揺れ動く兵士の心
そこにはロマンがある

コンバットスクールII

☆20世紀末、とある国で反乱分子による宮殿占領事件が起こった。その国の大統領は元々、人々に重税をかけ、自分はぜーたく三昧の日々で、国政もかなり不安定な状況だったのだ。

そんな中で、今年軍の訓練学校を卒業し、近衛隊長をしていた一兵士に大統領救出の命令が下った。

軍の命令に従って救出するか？　それとも正義を貫き、反乱軍に加わるか？

揺れ動く兵士の心。そして燃え上がる、鬼教官との禁じられた愛の炎!!

革命の渦に巻きこまれた人間達のドラマを壮大なスケールでプレイさせる、コ○ミの最新作「コンバットスクールII・マラカニアンのばら」近日発売、乞う御期待!!

P・S　これが松だったら松竹梅3つそろうので何か下さい。

（愛知県　はまきた原人君）

★はたしてゲームになるのでしょうか？　松はあげられないけど、アカゲミー賞を特別に授与し、副賞として私のねぎらいの言葉をおくります。「ごくろーさん、あと松と毒と破門で全部そろうね」

前代未聞の超裏ビデオゲーム

エクスタシーネーチャン

（エクスターミネーションが元ネタですョ、念のため）

☆まず画面には、写真取り込みによる美女の全裸が現れるアニメ調美少女バージョンもあるよ！　しかし、ここで鼻血をふき出していてはダメだぞ。

おもろむにスタートボタンを押すと、いきなり××××な×××が××××××××××、×××××××な訳で、合成音声が「××、×××××、×××！」こいつは凄い。×××の中に××××××、×××××××××、髪を振り乱し、××××××しながら、×××××××した。そして激しく××××××、×××××××、××××××××××。「××、××、××」××××××××身を反らして×××××、ついに××××××するという内容だが、思わず左手が別のレバーに…。

なお、このゲームは風俗営業法により、午後6時以前はプレイできません。ご了承下さい。

（愛知県　山田健二君）

★お前は人をバカにしとるのか!?　破門だ破門!!　…と思ったらハガキの表に「破門狙い」と書いてあったので、逆転の発想で松のテレカあたりだ!!　どうだ、まいったか!?

（……うーん、何かとんでもない事をしたような気がする……）



↑（埼玉県　ジャレコ万歳君）
★さては切りさきジャックか!?

今月もおめでたい方

長崎ちゃんぽん WANDER J-R 君です

☆前に私達が写した写真（11月号・45頁）の裏に「来月かさ来月にゲームセンターあらし君が私達の店に来るかもしれないぞ」という文章があったのをご存じですか？　予告通り彼は来ました!!

某月某日（土）明日は本田美奈子と長山洋子と少女隊の野外コンサートがある（石川秀美はないのぉー…㊗）ということもあって、緊張していたその日に、すい星のごとく現れ、すい星のごとく去っていきました。

テレビの横の小物入れに、インベーダーバッジを忘れるというハプニングにもめげず彼は写真撮影に応じてくれました。あらし君、ありがとう!!

P・S：来月かさ来月、パックマン君が来店するそうです。

★このコーナーの常連になるんじゃありません!!　全く…



木魚…じゃなかった、水魚のポーズ。

H・W・Cを汗だくになってプレイしてたのはだあれだ!?

☆先日僕がなじみのゲーセンに行ってみると、何とあの御旅屋さんがSEGAの新しい体感ボクシングゲーム、ヘビーウェイトチャンプをやっているではありませんか!?

「許さぁぁん！」「君が泣くまでなぐるのをやめないっ!!」と口走りつつ汗だくになってPLAYする姿には、なかなか感慨深いものがありました。

ちなみに彼は他人のPLAY中には「無駄、無駄、無駄ァアーッ」「貧弱、貧弱ゥウッ」と暖かい声援を送ってくれます。

（愛知県　伊藤〝JOJO〟宏佳君）

★何故私がそんな所にいるのでしょう？　不思議だ!?（まあ、確かにH・W・Cはおもしろいけどサ…）。その私のそっくりさんにプレゼントして下さい。カードあたり。

〈特集〉ゲームセンターはなぜ悪い所なのか

——それが常識だから?

だめなものはダメ!(校外指導員)

A-LAS君の投稿に反響がすごい!

11月号の今月のボツはいやだっ!! のA-LAS君のお便りに対して、たくさんのお手紙がきた。あまりにも反響がすごかったので、今回は特集だ。

ところで、A-LAS君のお便りの内容を、もう一度簡単に紹介しておこう。

A-LAS君の住んでいる市では、中学生はゲームセンターに入ることは許可されていません。ある日、デパートでゲームをしていたA-LAS君は校外指導員につかまりました。

そこで指導員に「なぜゲームをすることが悪いのか」と聞くと、納得の得られる答はかえってこなく、ただ悪いときめつけるだけ。この時のA-LAS君と指導員の会話です。

記憶は戻ったかな?

さあ、みんなでもう一度よ〜く考えてみよう。

先生と実際に話しあってみた僕の場合

☆11月号の〝没になるのがとっても怖いA-LAS君〟のお便りを読み、僕は自分のクラスの担任のY先生(26歳)にこの記事を読んでもらい、感想を聞いたのです。内容は次のようでした。

——まず校外指導員の良くない点は「ダメなものはダメだ」という指導の仕方。何故ダメなのかという理由もわからずに指導するというのは、指導員として失格であると言っても過言ではないだろう。

次にA-LAS君の良くない点は「自分はきちんとしているから」という考え方。自分は他の人と違うから、この町は他とは違うから、規則を破っていいというのは単なるわがままだと言えるだろう。

(A-LAS君は規則を破ったことは確かに悪かった、と認めたうえで、なぜゲームをするのが悪いのかとたずねているハズなんだけどね…㊥)

例えばスピード違反をした人が「自分は絶対に事故を起こさないから、つかまる必要はない」と言うのと同じだろう。

では、なぜTVゲームは禁止されたのか。この理由をもう一度考える必要があるだろう。

以前、小中学生にブームとなった時、とてもたくさんの子供達の犯罪が目立った。ほとんどが「ゲーム代が欲しい」という理由だ。当時は大きな社会問題にもなっていた。大人と違い、お金を親から与えられている子供達には限界がある。しかし遊びたい。この辺りに無理があるような気がする。

実際、禁止になって以来、ゲーム代欲しさの事件は大幅に減っている。この結果からすると禁止も仕方ないのでは…。——

以上がY先生の答えでした。

しかし、僕は先生の言うこともある程度はうなずけるけれど、全部が全部正しいとは言えないと思うのです。

何故なら、以前にも増してゲームを愛している人が増えているのに、事件が少なくなってきているということは、不良が減って、真面目にアルバイトなどをしてゲーム代をかせいでいる人が増えたということじゃないでしょうか?(ちなみに僕は新聞配達をしています。)

それならば、ゲームの悪い所ばかりでなく、良い所、すばらしい所を大人達にわかって欲しいのです。ゲームをやっていれば、内気な君だって、すばらしい友達を見つけることができる!!

早く「ゲームコーナーは友人を作る最高の場所であり、また不良などは決していない健全な場所だ」ということを大人の心のすみずみまで行きとどかせ、胸をはって行けるゲーセンにしたいものです。

(北海道 MTN君)

秋田県某市の市長その他の方々に物申す!!

☆ゲームセンターへ行くこと、ゲームすることは、その人の自由であって、それをあえて規則でおさえつけるのは、はっきり言ってゲーマーの人権を無視していることと同じだと思います。

A-LAS君の住む秋田県某市の市長や市会議員などの人達(この場合はむしろ教育委員会かも知れないネ…㊥)は、俺から見ればさみしい人達に見えます。

俺もゲームセンターに行けるようになったのが、ちょうど小6の頃だったと思います。その時、あるゲームをしていた男の子の所へ行って、数分間彼のプレイを見ていたんです。

彼が最後の1人をミスしてゲームオーバーになった時、俺が一言「おしかったね」と言うと、彼から「いつもはここではミスしないんだけどね」と返事がかえってきました。「じゃ、2人用で一緒にプレイしない?」と俺が言ったら、「君がどんなプレイをするか楽しみだ。よし、一緒にやろう!!」と言ってくれました。

俺はその日のうちに彼と友達になり、よく彼とゲームを楽しんだものです。

俺は決してゲームセンターが悪い所とは思いません。友達をつくるのには最適だと思ってます。そりゃぁ店員に注意されたことなんかもあったけど、ゲーセンはマナーさえしっかりしていれば、楽しい所になると今でも信じています。

秋田県某市の市長さん方!! 彼らの自由をうばってどこがおもしろいんです? もし、あなた方の子供がそういう所に行くと言っても止めるおつもりですか?

子供というものは勉強もそうですが、自分の好きな所へは誰が止めても行くものです。

たとえ、それが16や18になっても、そういう気持ちは心のスミに残ってるものです。

特に中学時代は、受験や様様な事に忙しいので、ストレスもたまりがち。他にストレスを発散させるものがあると言うかもしれませんが、自分の好きなことを大いにやるのがストレス解消なんでしょ?

そりゃあ、あなた方の小さい頃にはゲーセンなんてなかったでしょう。だからと言って、あなた方の小さい頃の遊びなんて今時の子供がするわけありません。

ひとつ聞きますけど、あなた方もゲームやパチンコ等はしないんですか? まさか裏ではこっそりと…なんかしていないでしょうね? もしそうだとしたら、あなた方は権力をタテにあつかましい事をした罪人ですよ。

勝手な規則をつくる前に、市内のゲーセンを下調べしてから行動するべきだったと一言いっておきます。

(滋賀県 高桑由博君)



← （東京都　HAN, S君）
★ゲーメスト読者なら答えはBECAUSE…ではないよね!!

それは偏見です！ゲームを低く見ないで下さい

☆9月の初め、ぼくはゲームミュージックの評価をすこしでもあげてもらおうと、小学校（ぼくの母校）の運動会に使ってもらえないかと交渉しました。結果は「表現力はとてもすぐれているが、走ったりする競技に使うのは…」というような理由でことわられました。

そこで今度は、ぼくが通っている中学校（ゲーセンへの立ち入り禁止の校則をもつ）で使ってもらおうと思いましたが、「受験をひかえたもんが、げ～むなんていっていいのか!?」と言われるのがこわかったので、信頼しているある先生に頼んで、その先生を通じて放送関係の先生（以後K先生）と交渉してもらいました。

結果は〝OK〟。

やった！　ということで、ぼくはテープを渡し、「はやく運動会がこないかな～」と思っていました。

ところが運動会の3日ぐらい前に、いきなりクラスの女子数名に「ゲームの曲やかけるな～」（徳島弁）といわれました。ぼくは不思議に思い、K先生のところへじかに行って聞いたら、「ああ、あれは暗いからね～」と、訳の分からないことを言い返されました。（ファンタジーゾーンが暗い訳あるか！）

ぼくはおかしいと思って反論すると、とにかく腹の立つことばかり言うのです。その上、あとから聞いた話によると、K先生は女子が運動会に歌謡曲をかけてもらおうとテープを持っていった時、たまたまぼくのテープを見て「いや～こんなんやめようだ～」（注…こんなん→こんなもの）とはやされ、ニヤケた顔で「うん、やめような～」と軽々しく言ったそうです。

ぼくはそれでも必死になって頼み、なんとかかけてもらえるという了解を得ました。

さて、運動会当日がきました。女子のリクエストした歌謡曲は何曲もかかったのに、ゲームミュージックは1曲もかかりません。ぼくが様子を見に行くと、なんと、テープのインデックスに〝ゲームセンター〟と書かれていたのです。

「ゲームの曲というだけで、他の音楽と区別されやすいので、それをなくすためにかけて」と頼んだのに、ちっとも分かってくれていないのです。

ぼくはさすがにだまっていられず、K先生に「こんな誤解されるような事をかかないでくれ！」と抗議しました。K先生は「だってゲームセンターの曲なんだろう」と言い、さらに、「それとも、もうかけないでほっておこうか？　1曲だけでいいだろう？」と言ったのです。

ぼくは腹が立ち、K先生をなぐってやろうかと思いました。が、ここでなぐったら今まで協力してくれた他の友達に申し訳ないので、がまんしました。涙が出るほどくやしかった。

結局、ゲームミュージックは1曲だけかかりました。

ぼくの話はここまでです。AILAS君は「ゲームセンターの内情を知らないで…」と書いてたけれど、ぼくが思うには、大人の大半は子供より自分の方が長生きしているからという意識で、子供（ぼく等）が「ゲームを…」と言っても、「ワシの知っているかぎり、ゲームはつまらんものだ。フン、ガキが生意気言いやがって…」と、子供、いやゲームを愛する人々をナメて考えているんだと思います。

みなさん、どうでしょうか。

（徳島県　小笹山哲也君）



↑（兵庫県　ILLUSION君）★ゾクッとくるようないい女？　少し白っぽいかな？

きめつける前に「今」を見てほしい

☆僕は、学校では大のきらわれ者であるけれども、ゲームコーナーでは、同じゲームをする仲間がいる。年の差があっても、毎日技を競い合ったり、おしゃべりをしたり楽しく過しています。

僕にとって、ゲームコーナーは、ゲームをするだけでなく、仲間とのふれ合いの場でもあるのです。

学校ではゲームは禁止です。僕は中学時代、ゲームセンターで3回見つかり、高校のランクを下げられてしまいました。

なぜ、ゲームは悪いのか？なぜ、やってはいけないのか？

中学時代、僕は先生に聞きました。

ゲームをする――→金がなくなる――→金を盗む――→不良化。

このパターンだということです。これじゃあ、一方的だと思います。子供を全く信じてないと思います。もっと子供の心を信じてもいいと思います。

新風営法では、ゲームコーナーには管理者がついてなければならないと定めてあると聞きました。つまり、国もゲームコーナーの健全化に力を入れている訳です。

大人も、頭のかたい先生ももっと「今」を見てほしい。学校も「禁止」するだけでは解決しないと思います。

（鳥取県　Ｋｎｉｇｈｔ君）

◆

★以上の他にも、AILAS君と同じように補導員につかまり、学活で○○というところ(ゲームセンターの名前)で生徒が補導されました、と先生に呼ばれた三重県のKAGEKICHI君。

大人に子供の楽しみを壊す〝権利〟はないのです。GAME好きの僕らからGAMEをとったら、僕らはきっと夢を失う…と手紙を寄せてくれた埼玉県バルカンのまと君。

「親からもらったこづかいをこんなしょうもないところでつかうな」と、先生に怒られた、奈良県・ネームエントリーはER―ペンネームは読さん君。

ゲームセンターで見つかったため、学校の先生に誰もいない部屋に呼び出され、説教された上になぐられ首をしめられた、長野県のわたし平影清だ！君の悲惨なお手紙。

本当にゲームを楽しみたいのに、禁止されているゲームセンターに入ることで不良のレッテルをはられることは悲しいと書いてくれた、愛知県の伊部好記君。

こんな風にして社会のルールとつきあったら、と長いお手紙を書いてくれた大阪府の木村直人君。

その他たくさんの皆さんからお便りをいただきました。本当にどうもありがとうございました。

この問題は、青少年健全育成委員会などにも提起し、ゲーメストでは、みんながどんな風に考えているかを知ってもらえるように努力していきますね。

これからもお便りを待っています。



↑（神奈川県　ジグラット君）★青色は印刷の都合上出にくいので避けましょう。

ふれあい

ゲームの世界

顔を見合わせ思わず
「こんにちは」と声をかけ
相手の笑顔が帰ってきたとき
すごーく豊かになった気がする
そんな世界をつくりたい

僕の出会った2人の店長さん

☆僕は夏休み中、8月20日ごろまで、岩手県(一関市の田舎)に行っていたのです。

そこの某ゲームセンターで、「田舎にいるうちにぜったいにダライアスをクリアするんだ」と言っているうちに、20日になってしまったのです。

これが最後の1回。これでクリアできなかったら、ダライアスは2度とやらないつもりでした。しかし、やっとのことでVゾーンをクリアすることができたのです。(今はクジラもたおせます。)

ニコニコ顔で外に出た僕は時々外に出て空を見あげている店長さんに「こんにちは」と話しかけました。すると店長さんもニコッと笑ったので「ダライアス、クリアしましたよ」と言うと「よかったねぇ」と言ってくれました。

その店長さんは、時々僕のプレイしている所を見ていました。

「ボク、今日の電車で千葉に帰るんです」と言うと、「じゃぁ時間があったら帰りに寄ってよ」と返事。帰りじたくをして行くと、店長さんは好きなゲームを1ゲームやらせてくれました。お礼を言って千葉に帰りました。

そして、日は変わり、とある千葉のゲームセンター。友達が久し振りにサンダーセプターIIをやると、タマが出ない!! おばさんに言うと「こわれているんならやめなさい」と、まるで自分の店ではないように言うのです。

急に、そのおばさんが歩き出したのでついていくと、そこには某メーカーの人がいたのです。2人でしばらく何かを話した後、おばさんは急に「ほらみなさい」と言うのです。お金をかえしてもらえなかったボクは、友達の所へもどりました。

田舎の、人の少ないせまいゲームセンターと、千葉の人の多い広いゲームセンター。大切なのは、やっぱり人と人とのコミュニケーションですよ。僕はゲームセンターであんなにいい思いをしたのも、悪い思いをしたのも初めてです。

都市のゲームセンターは、もうかっているからといって意気がってるのでは? 全国の店員さん、少し考えてみてはいかがですか?

(千葉県　小野寺亨君)

★店員さんがどれだけゲームのこと、そしてゲーマーの気持ちを知っているかによってお店の雰囲気は変わってくるものだと思うよ。たぶん千葉のゲーセンのおばさんは、ゲームに関してはあまり知らない人だったんだね。でも、そんな人がゲーセンの管理してて、本当にうまくいくんでしようかネ?

けんか腰にはなったけど 後にはすがすがしさが残った

☆ある日、僕は友達と一緒に近くのデパートにダライアスをお目当てに行きました。行ってみると、例によって先にプレイしている中学生ぐらいの男の子がいて、その後ろで1枚ずつコインを入れた2人の小学生くらいの男の子が見ていました。

やっぱり人気があるなぁ、と思いつつ、僕も1コイン入れておきました。すると2人の小学生が話しかけてきました。

小:お兄ちゃん、このゲームやるの?

僕:うん、そうだよ。

小:このゲーム上手なの?

僕:オトシゴだけ、まだ倒せないんだ。(僕はゲームは下手だけど、ダライアスはP、L、Wゾーンを除いて全てクリアした。)

ずっと待ってるのもヒマなので、沙羅曼蛇をやっていたら、ゲーセン仲間もやってきて、いろいろと楽しくプレイしてました。もうそろそろだな、と思い、ダライアスの所に行ったら、その中学生のとなりに1人、同年ぐらいの男の子が座っていました。プレイの方はYゾーンで残機4の状態で、イカまで来ていました。

先ほどの小学生が「まだかなぁ」と話しています。すると、その中学生はイカで点かせぎをはじめたのです。僕は邪道なことがきらいだったので、少しムカつきました。

残機を全部使って点かせぎをして、スコアは450万そこそこでした。その後の態度がひどく、エンディングを見たあともずっと隣に座っている友達とべらべら話しているんです。2人の小学生はどいてほしいらしく、話しかけよ



↑(東京都　K²君)★闘いの挽歌以外のイラストで次は挑戦だね。

ギアガチャって邪道じゃないの? について、こんな意見。

ギアガチャって邪道じゃないんじゃないの

☆11月号のゲーメストアイランドに載った、大分県の宮崎ちひろさんの「ギアガチャって邪道じゃないの?」(45頁)という投書について、何もリアクションが書かれてなかったので、読者の反応を期待されているのではと思って、参考にでもなればと思い、僕の考えを書きます。

率直に言って(固いかな?)ギアガチャは邪道ではない!!確かに、アウトランでギアガチャをすると、ガチャガチャと派手な音が出るし、筐体は揺れてガタガタ音をたてるから、横で見ていれば今にも壊れそうな気はするけれども、実際には、そんなにガチャガチャと派手にやらなくてもギアガチャ技はできるものです。

うまい人のプレイを見ていればわかると思うけど、慣れれば1~2回のチェンジで済むようになります。

それに、アウトランの人気がこんなに長く(もう1年になる!)続いているのは、ギアガチャ技が発見されたおかげだということは誰から見ても明らかだし、マーク・III版のアウトランにもちゃんとギアガチャは組み込まれている。これはもう邪道であるはずがない。(ただし、筐体が揺れ動く時の振動でバカになる、という人もいるけれど、これもわざわざ振動するようにできているのだから大丈夫ではないですか?)

編集部の方の意見を聞かせて下さい。

(愛知県　藤原太郎左衛門君)

ギアガチャもコスリも、メンテナンスの問題じゃないの?

☆私はゲームセンターで店員をしている19歳の学生ですが、アウトランのギアガチャの問題で、少々気になることがあったのでペンをとりました。

私自身としてはコスリもギアガチャもやらない(というよりはできない)のですが、他人に邪道だからやるなとか自分の考えを押しつけたり強制したりするのは少しおかしいと思うんです。

ギアガチャもコスリも、良くないと言われる点はゲーム台をいためるという理由からだと思います。

しかし、店員という立場から見えますと、このことはメンテナンス(整備)の問題以外にありません。

プレイヤーが台に座ったとき、コスリやギアガチャによって、その台がやりにくくなっていたとしたら、それは店がメンテナンスを怠っているということです。

うとしているのですが、怖くて話し掛けられないようでした。
待つこと10分ぐらい。僕も頭にきて「待っている人がいるんだから、いい加減にどいてやれよ」と言うと「関係ないだろう」と言って、横目で僕をにらんできました。
もうがまんできなくなって「このやろう!!」と大声で叫び、相手のエリをつかみ、ぶんなぐってやろうと思いましたが、友達が止めに入りました。
一段落してから、さっきの小学生が「ありがとう」と言ってくれました。その言葉でなんとなく気持ちが落ち着きました。彼らは「初めてキングフォスルが倒せた」と喜んでいました。
彼らの後、僕の番です。オトシゴまで行き、何となく倒せそうな気がしました。そして見事に勝利!! その瞬間、目がボケて放心状態になるほどうれしくなりました。今日はいい日になったな、と思いました。

（埼玉県　S・F　加卜君）

★プレイしないゲーム機に座っているってのは、他のプレイヤーにも迷惑ですよね。けんか腰になったのはよくないけれど、その小学生の気持ちを代弁してあげた君はエライよ。

つかみどりクレーン機の管理を再認識。松本君ありがとう

☆11月号の松本君のお便り（46頁）を見て、オペレーターサイドで働く人間の1人としてペンをとりました。

私は某メーカーの直営店でアルバイトをしています。私のお店にもお菓子をすくうゲームがあります。正直な話、お菓子はたなに置てい保管してあるだけでした。

私自身、あまり気にも止めていませんでしたが、ある日「お菓子に対する厳重な注意」なる通達が届きました。私は今まで軽い気持ちでお菓子を扱っていたことを、あらためて反省しました。きっと同じように、他のオペレーターも思っているはずです。

松本君、ご安心下さい。これからはきちんと清潔なクレーンで遊ぶことができるはずです。私たちオペレーターサイドの人間は、お客様に気持ちよく遊んでもらうよう努力しなければならないと思います。

そのことを再認識させてくれた松本君、そしてゲーメストに対して深くお礼を申し上げてペンを置きます。

（千葉県　TAC-MATさん）

★お菓子つかみどり機の衛生管理。大変でしょうが、プレイヤー達のためにもお店のためにも徹底しなければならないんですよね。TAC-MATさん、お返事どうもありがとうございました。

最近、ゲーメストでモラルの問題なども取り上げられ、プレイヤーのマナーが目に見えてよくなってきました。

そのことをいいことにして店側では、プレイヤーに禁止事項をたくさん押しつけているケースが目立つように思います。

コスリ禁止、ギアガチャ禁止と店側が言うのは、店側の怠慢ではないでしょうか。

常識からはずれたような凶悪なコスリや台の乱暴な扱いはさすがに困りますが、ゲームセンターはプレイヤーに満足して遊んでもらうのが、インカム（収入）上昇への道であり、お客様のことを最優先に考えるべきだと思うのです。

ちょっと話がそれたかもしれませんが、そういうわけで、マナーとしてやりたくない人や、何か信念のようなものを持っている人はギアガチャやコスリをやらなければいいし、やって楽しい人はどんどんやるべきだと思います。だって、ゲームセンターって楽しむために来る所なんですから。

（神奈川県　謎の直営店店員さん）

★ギアガチャの問題もコスリ問題と同じく、読者の皆さんにも賛否両論いろいろあると思います。もう少し、皆さんからお便りをいただき、セガのアウトランの開発担当者にもご意見をうかがってみましょう。

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ビデオゲーム基板、アルゴスの戦士を30、000円。スターフォースを15、000円程度で。連絡はWハガキでお願いします。
（〒349−02　埼玉県南埼玉郡白岡町篠津1879−5　遠藤正和）

☆ビデオゲーム基板、源平討魔伝を50、000円で。ドラゴンバスターを25、000円で売ります。送料はこちらで負担します。まずはWはがきで。
（〒399−93　長野県北安曇郡白馬村塩島1314−1　塩島一）

☆セガマークIIIを5、000円以上で売ります。買ってくれた人にはセガゲームミュージックVOL1をさしあげます。希望価格を書いて、Wハガキでおねがいします。
（〒464　愛知県名古屋市千種区青柳町7−13　仲野武士）

☆セガソフトのアレックスキッド、ロッキー、スケバン刑事、北斗の拳、ジリオン、エンデューロレーサー、ダブルターゲット、ザ・プロ野球を各2、000円で売ります。買ってくれたら、そのゲームのサポートをします。くわしくはWハガキで。
（〒350−02　埼玉県坂戸市芦山町12−1　池田真久）

☆ナムコゲームミュージックVOL2、ドラゴンクエスト、ドラゴンクエストII、のLPを各1、000円で。ナムコゲームミュージックVOL1、タイトーゲームミュージックVOL2、のCDを各1、500円で。Wハガキで知らせてください。
（〒006　北海道札幌市西区手稲前田6条16丁目4−6　藤田大貴）

買います

☆マジカルサウンドシャワーが好きなボクに、セガVOL1のCDを半値ぐらいで売ってくれる人、手を挙げて!! Wハガキで連絡チョーダイなっと。
（〒720−24　広島県福山市加茂町中野631　宮地孝典）

☆エグゼドエグゼスの基板とガンスモークの基板をできるだけ安く売って下さい。筐体も売ってください。
（〒593　大阪府境市堀上町31−11　中司正一）

☆アーケードゲーム基板、熱血硬派くにお君を安価で譲ってください。1番安く譲ってくれた人にはファミコン+セガ専用の特別ジョイカードIIをあげます。
（〒390−03　長野県松本市大村438−17　横林克幸）

その他

☆私のナムコGMVOL2とあなたの持っているセガGMVOL1かタイトーGMVOL2とを交換してください。交換を希望しない方は、各1、200〜1、500円で買いとります。早急にハガキで連絡を。
（〒354　埼玉県入間郡三芳町北永井883−10　宮崎悟作）

☆セガマークIIIを持っている人、僕のファミコンカセット5〜30本と交換してください。本数は希望にまかせます。リストを送りますから、60円切手同封でお願いします。
（〒524　滋賀県守山市大林町382−99　上田愛雄）

☆そこのあなた、凶相が出ておりますぞ。今すぐにCR−S−S(CRS)に入りなさい。ぬわーんちゃって…入って下さいませ、ませ。
1：情報交換しましょ!!（遠方の方々）2：会誌作ってちょ（経験者）3：MARYに集まれっ（県内、都内の方々ね）
必ず往復ハガキでお願いしまーす。募集人数∞、ゲームの腕不問。
（〒350−13　埼玉県狭山市笹井213−10　狭山G.H.6−201　土橋博之）

どうぜ、もうかりゆうかえ?

（高知県の言葉＝大谷尚久君提供）

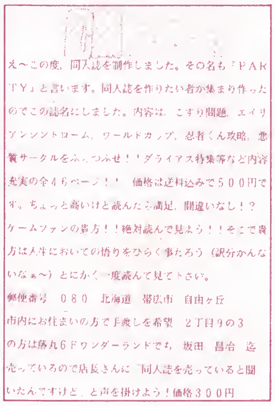
CMコーナー

熱カンで一杯、いいですネ
ビールも悪くない
あれ？　なに言ってんだろう
健全なサークルをつくりましょう
会誌読んでネ…CM特集

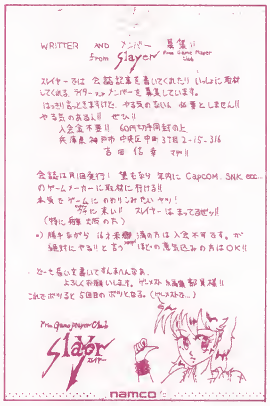




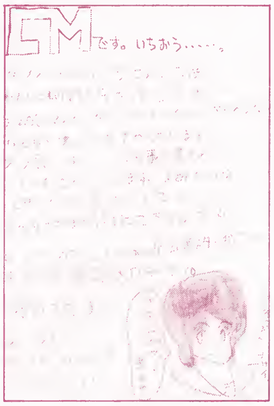




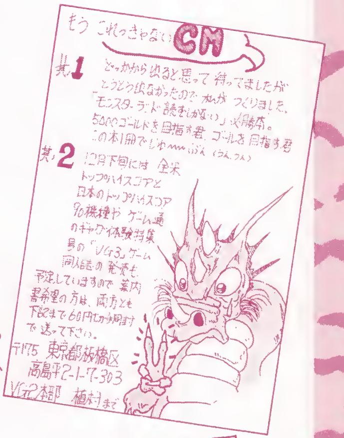




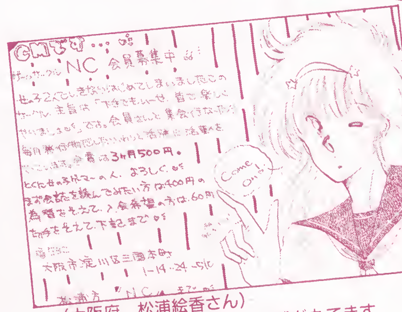








→（東京都　植村伴北君）
★全米ゲームサークルAPAとの交流もあるんですョ、このサークルは。



↑（大阪府　松浦絵香さん）
★なかなかブッ飛んだ会誌に好感がもてます。

おたやんの“かんにんしてぇー”ザンゲ室

★毎号々々ポカのあるゲーメスト。今月から私がそのポカミスをざんげすることになりました…。（ううう、何で私ばっかり不幸な十字架を背負わなきゃなんないの？）

その1：11月号で「新デザインのテレカはDEAD崎君と安全靴君のものに決定!!」（47頁）となってましたが、実は安全靴君ではなくて佐喜代君でした。普通絵ガラでわかるよねぇ。

そこでうちわもめ。

Ⓣ：だって、2人は兄弟なんだもの、まぎらわしいじゃないのぉ!!

御：あやまりなさい！　いや？　えーい、私があやまっちゃう。ゴメンナサイ…。

その2：12月号「泣くに泣けない500円玉」（62頁）のお便りをいただき、掲載。ここまではよかったのですが肝心のペンネームを入れ忘れた。彼の名は富樫君。ゴメンネ。

その3：私の手ちがいで、過去のテレカ当選者（未発送）の住所がわからなくなってしまいました。以下の方、すぐご連絡下さい。

●4月号…平野洋三（大阪）、MOTO（福島）、奇々怪界JR（神奈川）

●5月号…ペルシャが好き（京都）、東谷仁（三重）

●6月号…大西康成（奈良）、ELPEOEBU（大阪）

ううう、何という不手際でしょう!!　テレカ送るとき一言コメント書いとくからお許しを～!!

Ⓣ：何よ、結局アイランドのざんげだけじゃないのぉ。

御：そうですよ。そのためのコーナーなんだもん。

Ⓣ：いーかげんにしなさいっ!!　バキッ…

御：痛…ッ…というわけでこのコーナーが連載にならないよう気をつけまぁーす♡

Ⓣ：当たり前でしょ!!

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

●ピンボールコーナー

[アリーナ]

C・C



形は今までと変らないが、色使いがミョーな味を出している。左側にいるお姉ーちゃんが色っぽいぞ。



円形レーンがどのくらい場所を使っているかわかると思う。

私事ですが、明日のことは分からないとしみじみ感ずるこの頃、ピンボールも同じこと。さあーて、次のゲームはどう変わるか…見当もつかないこともある。

しかし、このコーナーが続く限り、ピンボール愛好者がいる限り、ガンバルゾ。

古くて新しい?ピンボール

早くも第5回目となったこのコーナー。うーん思ったより長く続いているものだ。

しかし、長く続くということは、えてしてマンネリ化するということでもある。私も気合を入れて毎回書いているつもりだが、読者で気合が足りないと思った人がいたら、鋭い意見をビシビシ送ってほしい。ここは読者と共に成長して行くコーナーでありたいのだ。

なーんてマジなこともたまには言わないとね。まあ、今後とも気軽につき合ってやって下さい。

さて、今月のマシンは、5回目にしてようやく登場のプリミア社のピンボール〝アリーナ〟だ。

プリミアと言えば、ジェネシス、ハリウッドヒートなど、独特の味を持ったマシンで知っていると思うが、このアリーナはこれらとも少し違う、古さと新しさをうまく組み合わせた様なマシン、とでも言った感じのピンポールだ。

テーマも最近よくある宇宙戦やロボットなど未来的なものではなく、古代のコロシアムで、竜の様に大きな怪獣を相手に、肉体を武器として戦う力強い戦士を扱っている。

さあ、グラウンドへの鉄格子が重い音をたてて開き始めた。進め戦士よ!!

円形レーンの効用

それでは闘技に必要な各フィーチャーの説明にいこう。

最近、当たり前の様になって来たシューターショットで技を使い、得点などが入るフィーチャー。アリーナにも当然ある訳だが、これは今までにない大がかりなもので、フィールド上部の半分以上の場所を使っている。

写真を見てもらえば解ると思うが、3つの同心円のレーンを下半分に持った円形で、中心→10万点(M-L-L-ON点灯中なら100万点)、内側のレーン→7万5千点、中央のレーン→5万点、外側のレーン→2万5千点、の各点数が入る様になっている。

自分が狙った所に入れるには、外側のレーンを1周もさせずに、直接そのレーンに入る様にするか、何周か回して、揺らしで加減して入れるかのどちらかだ。自分に合ったやり方を見つけてもらいたい。

また、この同心円レーンはスペシャル、エキストラなどを取る時も使うが、詳しいことはそれぞれの所を読んでもらいたい。

この円を制した者が、アリーナを制するといった感じの重要な所だ。大がかりに作ってあるのは、そういう意味もあるに違いない。

マルチボールも忘れずに

続いてマルチボールのやり方だ。

アリーナには3ボールのマルチがあって、2ボールをロックさせなければならない。

で、ロックのさせ方だが、フィールド左上のL・O・Kのランプがある3つのレーン、この3つのランプを消して、LOKを完成させると、3つ目のランプを消したボールがロックされ、これで1ボールロック。

1ボールロックの状態の時は、L・O・Kのランプのうち、1つだけ点灯している様になり、その点灯レーンに通せば、もう1つロックされ2ボールロック。さらに3ボール目を2ボールをロックさせる時と同じ様に、ランプが灯いているレーンを通せば、マルチボールになる訳だ。

LOKのランプは消して完成させる時も、1つだけランプが灯いているレーンを通す時も、右のフリッパーボタンで動かすことが出来る。

また、LOKの所のボールを出すには、スピナーがある左から2つ目のレーンを通すのだが、このスピナーはライトスピナー点灯中にフリッパーリターンレーンを通せば、スピナーの下の青いランプが灯いて、1回5千点もらえる様になる。しかしこの青いランプは時間制で消えてしまうから注意してもらいたい。

アリーナのマルチにはジャックポットはない。しかし、他のフィーチャーを取ることがやりやすくなるし、それなりの点も入るのでぜひマルチにしよう。

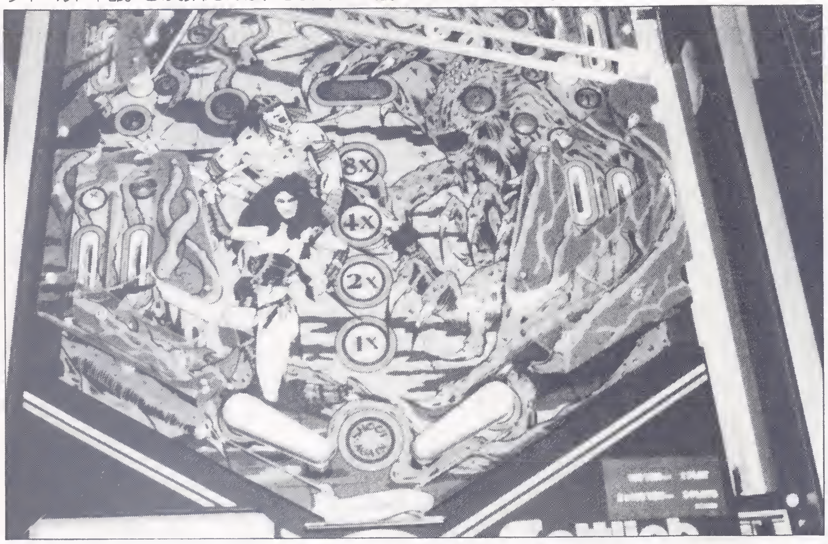
超重要!P-Tの役割

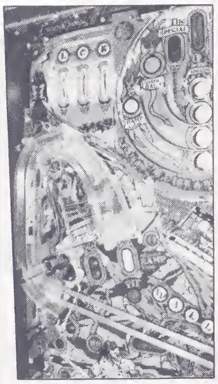
さて、次はエキストラ、スペシャルの取り方と行きたいが、その前にランプレーンの説明をしなければならない。

なぜかというと、エキストラもスペシャルも、取る時はシューターから打ち出したボールを、右上の円形レーンのそれぞれの場所に入れなければならないからだ。

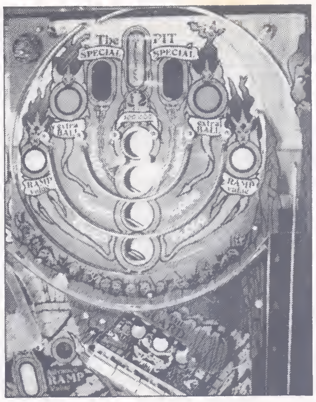
何もしないでボールをランプレーンに通した場合、ボールは右のフリッパーリターンレーンの所に出る様になっているが、P-Tを完成させて

フィールド下部。このお姉さんは、もろアメコミ調でイマイチなんだな。

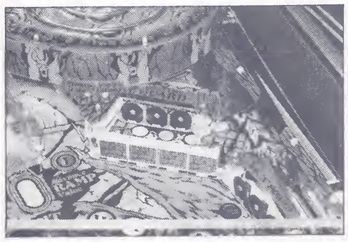




WALLとGUARDのターゲット。円形レーンから出て来るボールは、この右側から下に出る。



円形レーンのアップ。中心に入れれば100万点だ。



左上にLOKのレーン。中央にはランプレーンの入口が見える。➡

ランプレーンを通せば、ボールが再度シューターから打てる様になる。これを、ボールをPITさせると言うが、このやり方だ。

フィールドの左端のP、中央上のI、右端のT、この3つの緑のランプを消してPITを完成させれば、ランプレーンの下の緑のピットランプが点灯する。この時、ボールをランプレーンに乗せれば、ボールがPITされる訳だ。

またPITを完成させると円形レーンのMILLIONも点灯するから、PITでシューターショットする度に、100万点獲得のチャンスがある。そして、エキストラやスペシャルを取る時も、PITさせなければ取れないという訳だ。

とにかく当てろCYS

それでは、そのエキストラとスペシャルの取り方だ。

まずエキストラボールの取り方からいこう。

円形レーンのすぐ下にあるWALLのドロップターゲット、この4つをすべて落としてから、その奥にある3つのGUARDターゲットを完成させれば、円形レーンの中央レーン（5万点のレーン）にあるエキストラのランプが点灯する。そして、ボールをPITさせて、打ち出し、うまく5万点のレーンに入れれば、エキストラが獲得できる。

WALLのドロップターゲットは時間で復活するから、素早くGUARDを完成させよう。

また、エキストラは1ボールに1回しか取れない様になっていて、取った後はWALLを落としても、すぐに上って復活するから注意してもらいたい。しかし、エキストラでエキストラを取ることは、もちろん出来るから安心してくれ。

続けてスペシャルの取り方だ。スピナーがあるレーンの左下と、WALLの右下に1組づつあるC・Y・Sの3つのターゲット、左をCYS1、右をCYS2と言うが、1と2を各1回づつ完成させると、フィールド中央にあるCYS1&CYS2のランプが点灯する。そして、もう1回1と2を完成させると、円形レーンの内側レーン（7万5千点のレーン）のスペシャルが灯くから、エキストラと同じ様にして取れる訳だ。

CYSのターゲットが完成しているかどうかは、CYS1&CYS2ランプの左にあるCYS1と、右にあるCYS2のランプで確認出来る様になっている。

さらにCYSのターゲットは、他にも2つのフィーチャーに関係している。

一つはRAMP VALUE得点で、CYSを1でも2でもいいから1回完成すると、円形レーンの外側レーン（2万5千点のレーン）RAMP VALUEが灯くから、これもエキストラと同じ様にして獲得出来る。RAMP VALUEの点はランプレーンの下の白い、ADVANCE、RAMP、VALUEが点灯中にランプを通せば上って行く様になっている。

もう一つのCYSに関係しているのは、ボーナス倍率だ。これもCYS1、2に関係なく、1回完成させると、1倍づつ上って行き、最高15倍になる。しかもこの倍率はゲームオーバーまで下ることなく継続される、ありがたいものだ。

表示のやり方も少し変っていて、縦に4つ並んだ8、4、2、1のランプで、点灯しているランプを足した数が、倍率になる様になっている。例えば、8と1が灯いていれば9倍になる訳だ。

プリミアの先行きは…

このところ少しパワーダウン気味だったプリミア。アリーナで復活の兆が見えたか、それとも……。

プレイヤー自身の目で確かめてもらいたい。私は見えた方に賭けたいのだが…。まあ、スプリングブレイクを知っている人は、見えたと思っても当然かもしれないけどね。今後のマシンに注目して行くとしましょう。

from G

知ってるかい？ あの何でもチャレンジのコナミが圧力センサー付きのエアバック使用・体汗ファミコンを出したぞ。その名は「エキサイティングボクシング」。これは指一本じゃすまんぞ。運動不足の君にぴったり。7980円。

読者コーナー 堂々第2回

今月は、秋田のサークル、VIEGLE副会長のKEIさんから届いた応援の手紙を紹介します。

――（前略）なぜピンボールコーナが「批判の嵐」なんでしょうか？ 私はこれを見てむか～っときましたよ。

ピンボールは本当に面白いと思います。ヘタなテーブルゲームなんかよりもね。どのターゲットを倒すとどんなフィーチャーがつくか、レーンを通せばどうか、そして迫力のマルチボール…と面白さを上げるとキリがありません。それを取り上げたコーナーが批判の嵐なんて…。

まあ、人の好みにもよる訳ですから、私がとやかく言っても仕方ありませんけど。とにかく、ピンボールコーナー続けて下さいよ！ 今回のFIRE、私はまだ見たことありませんが、見つけたらきっとPLAYするでしょう。そんな訳で、これからもいろいろなピンボール紹介して下さい！

★C・C KEIさん応援どうもありがとう。こういう読者からの手紙には思わず感激してしまう弱い私なのであった。

たしかに人の好みもあると思いますが、ピンボールをプレイしている人が少ないということも事実でしょう。1回でもいいからプレイしてもらいたいのですが…。そのためにも、このコーナーを続けて行きたいですね。

KEIさん、これからもピンボール続けて下さい。そしてチャンスがあれば、その面白さを他の人にも教えてあげて下さい。そうした小さなことから、だんだんピンボールを盛り上げていってみることも大切だと思うのです。

感謝をこめてテレカ送ります。

INFORMATION

1月5日 VG2お正月イベント情報

ほとんどの人は、このタイトルを見てピンときたと思いますが、来年1月5日（火）に、毎度好評の「VG2冬の茶話会」を開催します。

参加資格は、ゲーメストの愛読者であるということで、年令、性別（変質者はダメ）等は、不問ですので80歳のおじいちゃん、おばあちゃんをはじめ、5歳のゲームマニアの君も遠慮なくドシドシ参加して下さい。

当日は、メーカーの人をゲストにお招きしジェスチャークイズ、ゲーム名当てクイズ、ゲーム同人誌掘出し市などを行なう予定で、この他、茶話会に合わせて12月後半から来年1月4日（月）まで数機種のゲーム大会も開催しますので、どちらでもふるって御参加下さい。

茶話会参加希望者は、郵便定額小為替1000円分を左記住所宛てに送金して下さい。参加希望の郵送の際、当日、昼食が出ますので参考までに嫌な食べ物も書いて下さい。

締め切は12月20日必着。また、ゲーム大会参加希望者は、直接伴北に声をかけるか、60円切手同封でお手紙を下さい。

宛先：〒175 東京都板橋区高島平2丁目1の7の303 植村方
「茶話会orイベント参加希望」

12月21日 みんなで応援しようぜ チャイルズ

みんな「チャイルズ」って知っているかな？ そう「笑っていいとも」に出演している、カワイイ女の子3人組なんだ。

「チャイルズ」は、編集部の石井ぜんじのお気に入りのグループで、ゲーメストでもこれから大プッシュのグループなんだぜ。

その「チャイルズ」がライブ・コンサートを12月21日やるんだ。歌と踊り、そしてコントと楽しいライブになるので、みんなで応援しに行こうぜ！

日時 昭和62年12月21日（月）
開場：午後6時 開演：午後7時
場所 恵比寿第一ファクトリー
電話03（441）1810
料金 前売2000円、当日2200円。
主催 （有）石井光三オフィス
電話 03（462）1338

協賛 ビクター音楽産業（株）
予約・問合せは、劇団7曜日、電話03（353）5575まで。



12月25日 ナムコX'maxチャリティーゲームミュージックコンサート

12月25日・クリスマス。ナコムファン、ゲームミュージック・ファンにビックなビックなクリスマスプレゼント。

ビデオゲームのバックに流れる音楽を、圧倒的な大音量、体を奮わす重低音の演奏と歌によって生の迫力を体験できる「ナムコX'masチャリティーゲームミュージックコンサート」の入場整理券を抽選で300名にプレゼント。

VGMのコンサートの他にも、ナムコ・ゲームのプロモーションビデオの上映や、クリスマスプレゼントコーナーやチャリティーオークション。そして「チャイルズ」の歌とコントもあるという、盛りだくさんの2時間20分だぞ！

それから大切なことをひと言。このコンサートは交通遺児へのチャリティーを目的としたものなので、入場料300円以上の協力をして下さい。

入場整理券のほしい人は、宛先：〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 株式会社ナムコ「X'masコンサート」係まで。

日時 昭和62年12月25日（金）
開場：午後4時 開演：午後5時
終了：午後7時20分
会場 ニッショウホール
東京都港区虎ノ門2-9-16
最寄駅：地下鉄銀座線虎ノ門駅
主催 （株）ナムコ

コンサートチケット・整理券プレゼント

毎月ゲーメストを愛読してくれてありがとう。感謝の気持ちを込めて素敵なクリスマスプレゼントをしよう。

このコーナーでも紹介した「チャイルズ」のライブ・コンサートのチケットを10名のみなさまにプレゼント。

チケットのほしい人は、
宛先：〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト編集部
「私はチャイルズのファンです」係まで

締切は、12月10日（当日消印有効）。発表は発送をもってかえさせていただきます。

さて、もう一つは、「ナムコX'masチャリティーゲームミュージックコンサート」の入場整理券のプレゼントだ。こちらは10名の人にプレゼントします。

入場整理券のほしい人は、
宛先：〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト編集部
「300円以上のチャリティーに協力するぞ！」係まで

締切は、12月15日（当日消印有効）。発表は発送をもってかえさせていただきます。

両コンサートとも詳しい日程などは、インフォメーションの記事を見て下さい。

12月中旬発売 スクランブル発売！ アフターバーナー

マスターシステム・マークIII専用4メガソフト

遂に出るぞ！ 出ると言っても季節はずれのオバケじゃない！ 今人気絶頂の「アフターバーナーII」の家庭用版のゲームソフト、「アフターバーナー」がセガから発売されるんだ。価格5800円。

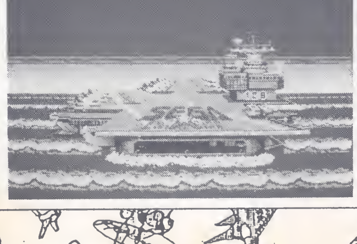
このソフトは、セガ・マスターシステム、マークIII専用のソフトで、なんと4メガ・ソフト。こいつはなかなか期待できそうだ。

ところで、「アフターバーナー」のソフトを買うと、「アフターバーナー」のミュージックテープとビデオソフトが合計700名に抽選でもらえるんだ。

まず、ミュージックテープ「SEGA体感スペシャル」が500名。ビデオソフト「SEGAアフターバーナー」は200名。

応募方法は、「アフターバーナー」のゲームソフトについている応募マークを送ればいいんだけど、詳しいことは、ゲームソフト「アフターバーナー」についている、取扱説明書を見て下さい。

なお、応募の締切は昭和63年1月31日（当日消印有効）ですよ。



12月21日発売 2大特典付予約受付中！ ミュージックテープ&CD SEGA体感ゲームスペシャル アルファレコードから発売！

VGMファンにはすでにおなじみの、アルファレコード・GMOレーベルから12月21日に「SEGA体感ゲームスペシャル」のミュージックテープとCDが発売される。定価はそれぞれ2800円。

収録されているのは、セガの体感ゲーム4機種のVGMが入っている。それからこれには「アフターバーナー」のマキシマムパワー～ファイナルテイクオフの楽譜が付いているのでVGMファンは買いのがせないぞ。

アルファレコードでは12月21日の発売に先だち2大特典付で予約受付中だ。

①GMO特製セガ・ハーフイヤーカレンダーを先着3万名にプレゼント。

②「SEGA体感ゲームスペシャル」についている応募ハガキで抽選の上350名にセガマスターシステム・マークIII専用ゲームソフト「アフターバーナー」をプレゼント。応募締切は昭和63年1月31日（当日消印有効）。

詳しくは、全国有名レコード店で聞いて下さい。



12月19日

「アフターバーナー」ファン感謝デー

『アフターバーナー・パニック』

どんどん参加しよう！

「アフターバーナー狂」のキミにビッグニュース。12月19日（土）に東京・池袋のサンシャイン・シティ噴水広場で、「アフターバーナー」ファン感謝デー『アフターバーナー・パニック』というビッグなイベントが開催されるぞ！

このイベントでは、「アフターバーナーのビデオ」の上映や「SEGAサウンドスタッフ」によるライブ演奏などがある。それからこれがメインかな？「アフターバーナー王座決定戦」もあるよ。この他にもいろいろなことが予定されているんだぞ。

参加は自由。どんどんサンシャインに集まろうぜ！

日　時　昭和62年12月19日（土）午後2時〜5時

場　所　東京・池袋サンシャイン・シティ噴水広場

主　催　（株）セガ・エンタープライゼス　アルファレコード（株）（株）ポニー・キャニオン

問合せは、GMOテレフォンサービス　電話03（452）1—939（11月16日〜12月18日）まで。

12月16日発売

SEGAゲーム・ビデオ・ソフト発売

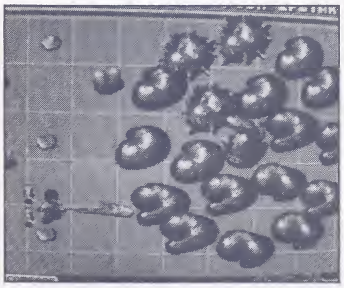
見てくれ！スーパープレイヤーの妙技

セガの新作ビデオが遂に発売される事になったぞ。今回はどれも見逃がせない人気ゲーム6作品が3本のビデオに収録されているんだ。とにかく紹介しよう。

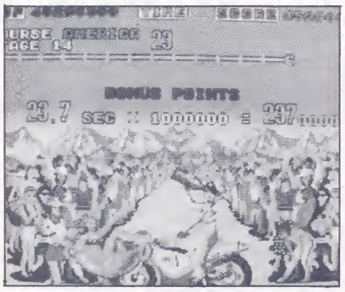
最初は、人気絶頂の体感ゲーム『アフターバーナーII』。凝ったオープニングもバッチリ収録。興奮して来た所で本編全23ステージノーミス、ノーカットの華麗なるドッグファイト。これはファンならずとも一見の価値あり！　BGMもレコードからの収録なのでミュージックビデオとしても完成されたものになっている。そして最後に名シーン集として撃墜された所などを編集してあるんだ。攻略ビデオとしてはもちろん、環境ビデオ（BGV）としても見ごたえある傑作だ。プレイしてくれたトップガンは発信局でもおなじみCHATIYAMこと山下君だ。



次はゲーセン爆走族をつくりあげた名作「スーパーハングオン」3作品を一本にまとめた『SEGAバイクスペシャル』だ。「スーパーハングオン」はヨーロッパコースを主体に他3コースも画面を3つに分けて同時収録というよくばりソフトだ。プレイは読者で知らない人はモグリと言われる位有名なSPREAM-SOL君。彼のプレイ、とくと御覧あれ。「エンデューロレーサー」、「ハングオン」も上手に収録されているし、バイク好きゲーマーは必見だぞ。おまけのクラッシュシーンも笑えるな。



最後は『SEGAスーパーゲーム6』だ。これは「アフターバーナーII」と「SEGAバイクスペシャル」に「SDI」と「エイリアンシンドローム」を加えたものだ。「SDI」はやはりSOL君のプレイなんだけど、この収録で彼は、何と完全パーフェクト、自己ベストを達成しているんだ。彼のパーフェクトプレイは正に神技と言える。夢みるぞ。「エリシン」はSPREAM-REI君のプレイ。マリちゃんでプレイしてくれるのがうれしいね。



以上各20分、三千五百円で12月16日にポニー・キャニオンから発売されます。3本まとめて「セガスーパーゲーム6」60分9800円もお買得。私はこちらを買うのをお推するぞ。それからレーザーディスクの『アフターバーナー／スーパーハングオン』30分6800円も出るぞ！

おっと！　プレゼントのお知らせを忘れるところだった。

このポニー・キャニオンから発売されるビデオソフトを買うと、抽選で200名にセガ・マスターシステム・マークIII専用ゲームソフト「アフターバーナー」がもらえるぞ！

応募方法はビデオソフトのパッケージに入っている専用応募ハガキに必要事項を記入してポストに入れて下さい。締切は昭和63年1月31日（当日消印有効）。

（転清）

12月中旬発売

お年玉付ゲームカード

セガからお年玉付き年賀ハガキ……じゃなかった。お年玉付きゲームカードが12月中旬から1月中旬にかけて発売されるよ。

これは、みんなもよく知っているお年玉付き年賀ハガキのゲームカード版で、カードに通し番号が印刷されていて、販売期間も限定して販売されるんだ。そして販売期間終了後に通し番号から抽選で当選番号を決めて、当選番号のカードを持っている人に特等から4等までのプレゼントが当るというわけだ。

ゲームカードのデザインもニューバージョンで、辰年にちなんで「スーパーハリアー」のドラゴンを使っているよ。

販売期間　昭和62年12月中旬〜昭和63年1月中旬

抽選日　昭和63年1月15日予定

実施店　セガ・カードシステムを運営するロケーション。及び下記のお店で実施。

ゲームインみとや
東京都渋谷区宇田川町24—2
電話03（496）7044

ゲームインフジ
東京都江戸川区西小岩7—28—11　電話03（673）1811

レストハウスマミー
愛知県知立市小町小林24—1
電話0566（82）9474

トッポジージョ・レジャック店
名古屋市中村区名駅南1—23
電話　052（583）0207

ハイテク・セガ神田
千代田区神田神保町1—1　電話03（295）6192

ハイテク・セガ馬車道
横浜市中区常盤町4—47　電話045（251）9199

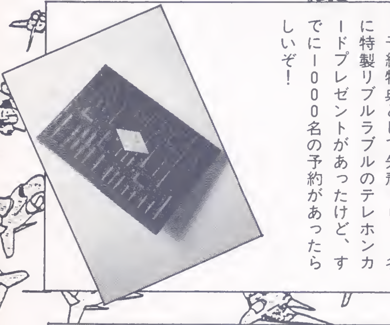
ハイテク・セガ天神
福岡市中央区大名2—1—56
電話092（741）6412

ハイテク・セガ琴似
札幌市西区二条3—5　電話011（612）2078

ハイテク・セガ仙台
仙台市中央1—8—38　電話022（267）1834

11月下旬発売

今日から君もナムコ通



ナムコファンによる、ナムコファンのための、ナムコのすべてがわかる本「新明解ナム語辞典」が発売されたぞ。ナムコファンの君も、ナムコファンになりたい君も読むべし。定価5000円という豪華本だぞ。

予約特典として先着1000名に特製リブルラブルのテレホンカードプレゼントがあったけど、すでに1000名の予約があったらしいぞ！

東京シールハイク当選者発表



最大の店数、規模を誇った東京シールハイクは、やはり参加者も最大であった。全部まわった人間だけでも30人近く。

当選者のワクも10人に増やしましたが、それでも当たらなかったみなさんゴメンナサイ。厳選（？）な抽選の結果左の方が当選しましたのでここに発表します。

発表がすっかり遅れてしまった事、シールハイクの地図が見にくかった事をここでお詫申し上げます。

●**鈴木　景子**（大阪／16才）
よくもまあ、大阪から来て下さいました。編集部にも来て下さい。

●**大倉　弘達**（京都／14才）
京都の中学生！　しかも全部まわってくれるなんて…。

●**瓜生　夏樹**（東京／16才）
まわった店は10軒だけど、レポート用紙8枚の感想は圧倒されました。

●**平田　浩**（埼玉／18才）
全部まわってレポート4枚の感想。ありがとう。

●**大原　悟**（東京／16才）
右に同じです。彼も。

●**藤原　洋子**（神奈川／19才）
女の子で全部まわったのは彼女だけでした。

●**佐藤　大吾**（東京／14才）
色の塗り方が一番キレイでした。

●**新貝　義明**（神奈川／16才）

●**鈴木　幸宏**（神奈川／17才）

●**高串　錦他**（神奈川／17才）
右の3人はすっかり常連ですが、全店2回もまわったのは脱帽。

それと、惜しくも抽選からもれましたが、今回一番早かった八木貴弘君（東京／16才）。あまりにも早かった為、まだシールがあまり出まわってなかったみたいですね。ごくろうさまでした。

当選者にはオリジナルテレカをお送りします。

（選者／GOD）

GAMEST
ジングル・ベル プレゼント

プレゼント希望の人は

12月28日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◆**締め切り**――12月28日の消印のあるハガキまで有効。
◆**当選者発表**―ゲーメスト1月30日発売3月号誌上にて発表。

①ビデオ・システム提供ラビオ・レプスポスター〈20名〉



赤うさぎどえ〜す

②ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



そろそろ品切れだぞ〜

③カプコン提供ストリートファイターTシャツ〈10名〉



汗をかこうぜ！

④セガ提供アフターバーナーエアキャップ&テレホンカードセット〈5名〉



アフターバーナー特集はどうだった？

⑤アルファレコード提供EXPOレコード〈5名〉



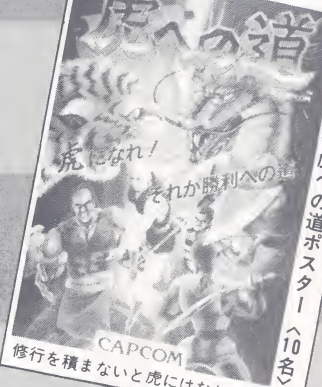
未来感覚のニューサウンドの旗手

⑥毎度おなじみ㊙生写真〈3枚1組10名〉



どんな写真がほしいかな？

⑦カプコン提供虎への道ポスター〈10名〉



修行を積まないと虎にはなれないぞ！

⑧SNK提供バトルフィールドポスター〈10名〉



ギレンデをぶっとばせ！

当選おめでとう 11月号プレゼント
当選者発表

○タッチダウンフィーバーポスター
（宮城県）斉藤雅洋
（福島県）大沼孝章
（新潟県）田中暁
（〃）牧野吏
（千葉県）杉崎彰紀
（東京都）山本昌二郎
（静岡県）山下健二
（京都府）土井正敏
（愛媛県）伊藤秀徳
（香川県）赤松実

○タイトーゲームシミュレーションビデオポスター&ステッカー
（埼玉県）青柳将司
（〃）斉藤和博
（愛知県）鈴木悟
（大阪府）高野良
（〃）松本直哉

○クエスター攻略ポスター
（新潟県）近藤幸宏
（千葉県）高沢一成
（栃木県）根本岳司
（神奈川県）菊地将雄
（奈良県）奥田努

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（埼玉県）斉藤直樹
（〃）小坂康夫
（東京都）高梨吉規
（奈良県）疋田安司
（大阪府）玉置幸一

○ゲーメスト㊙生写真
（北海道）田中英樹
（〃）蟹沢暁
（栃木県）亀山英樹
（〃）佐山茂生
（千葉県）渡辺啓介
（東京都）鈴木雅義
（大阪府）上田崇
（愛知県）丹羽一博

（和歌山県）森口賢一
（福岡県）花田英司

○GMOTシャツ
（北海道）豊吉俊文
（秋田県）佐藤清光
（福島県）中根卓司
（茨城県）佐藤英郎
（埼玉県）福島純也
（神奈川県）山城友幸
（山梨県）甘利有史
（静岡県）漆畑隆太郎
（〃）宮木浩
（広島県）三戸雅弘

○ダライアステレホンカード
（北海道）川元前
（秋田県）柴田洋一
（神奈川県）門脇健
（大阪府）太田道隆
（兵庫県）真野以久子

○VGL
（山形県）田宮史朗
（千葉県）五十嵐哲也
（東京都）篠崎ゆかり
（〃）井内聡
（神奈川県）渋谷憲明
（〃）関根遊太郎
（静岡県）杉村吉彦
（愛知県）井戸田孝由
（〃）高橋伸行
（富山県）森田英樹
（石川県）渡辺悟史
（奈良県）西川悟
（京都府）室谷誠
（大阪府）濱本英一
（〃）長崎公司
（和歌山県）大田昌弘
（〃）當銘誠
（高知県）中山昌幸
（徳島県）矢野芳典
（宮崎県）外山浩一

○アフターバーナーエアキャップ（10月号発表もれ）
（北海道）増田精二
（新潟県）前川聡

※賞品の発送は手続の都合上2ヵ月以上遅れることがあります。

めざせ ハイスコア!!

スコアの闘いは厳しい。時には息づまるような集中力と熱い闘争心が必要だ。だが、その前に、ゲームは楽しむものとしてある。このことを忘れてはならないと思う。

●2月号は12月28日発売！（年末だからして2日早い）

ウィルトークタイトー函館店
北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	2,615,200	BROS-KEI	ROUND22
2	ストリートファイター	582,300	BIRDOJ-ASO	ノーマル
3	R-TYPE	1,072,500	YUKI	2周6面
4	銀河任侠伝	3,017,100	PB.HARUY	ALL残機6
5	ウェック・ル・マン24	591.7	BROS-KEI	ミニスピン
6	キック&ラン	46	BROS-KEI PB, HARUY	2P合計
7	ドラゴンスピリット	683,880	うしろ髪ひかれ隊	ALL旧Ver
8	アウトラン	4'41"59	BIRDOJ - YMO	デュアルウェイ
9	バトルフィールド	271,900	PB, HARUY	二人救出
10	1943	4,206,090	BROS-KEI PB, HARUY	モビ2トンボ14 2P合計

ハイテクセガ青森
青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,195,950	SIMPLE・IS・BEST XI	オールクリア Hit789
2	ブラックドラゴン	2,961,150	KEN・M	全面クリア
3	R-TYPE	1,017,400	KEN・M	ラウンドクリア+5面
4	1943	3,105,690	ヤムチャ！	全面クリア ノーマル⑧
5	ヘビーウェイトチャンプ	5,124	逢坂研	6人
6	ワンダープラネット	248,060	KEN・M	10ステージ ノーマル
7	バトルフィールド	368,900	石川英雄	ノーマル
8	リベンジオブDoH	577,430	V.I.	10面
9	飛翔鮫	1,014,880	RIO	エリア178 ノーマル
10	1942	1,580,890	NEO	ステージ27 ノーマル

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	68,867,720	AMM-中川剛	クリアHiT—976
2	ラビオ・レプス（ノーマル）	1,821,200	AMM-つきだて	クリア 1コイン
3	ラビオ・レプス（エキスパート）	2,440,400	AMM-幕田貴広	ST—9 1コイン
4	モンスターランド	5,846,380	AMM-中川剛	G—5107 クリア
5	クエスター（ニューバージョン）	689,450	西高ドラ	R—33 1コイン
6	バトルフィールド	477,000	橘卓哉	
7	パックマニア	250,980	AMM-中川剛	R—5 1コイン
8	ワンダープラネット	10,254,710	AMM-中川剛	クリア 1コイン
9	スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'39"68	LAP-BMXER	エキスパート イージー
10	ヘビーウェイトチャンプ	5,387	EOS	R—6 1コイン

プレイシティキャロット旭川店
北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	665,720	WHIM-FISH-TIO	R—32 ニューバージョン
2	ラビオ・レプス	3,726,700	WHIM-OPT-NCR	1Pノーマルコース ボーナス有り
3	ラビオ・レプス	2,888,000	WHIM-OPT-NCR	R—10（エキスハート）
4	ラビオ・レプス	4,167,000	ALWAYS・AHO-TAMA NEW ARIS	2人の合計 R—10（エキスハート）
5	ラビオ・レプス	4,009,500	WHIM-OPT-NCR NEW ARIS	1コインクリア（ノーマル）ノーミス100万点ボーナス1人 2人の合計
6	ハイパークラッシュ	1,509,740	WHIM-RIM-KEK	1コイン クリア
7	フリーキック	104,950	AGT-RMK-NRT	R—11
8	バトルフィールド	229,700	WHIM-ELPEO-PLE	3人目救出
9	アフターバーナーII	15,908,390	AAT-ミッソ-NRT	1コインクリア HIT807
10	アフターバーナーII	15,284,620	AAT-ミッソ-NRT	1コインクリア HIT844

弘前ハイローザスペースランド
青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	20,321,610	E-SWAT©	HiT800 1コイン 全面クリア
2	ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,372,650	FIRE BURST	3機設定 1コイン 全面クリア
3	テラフォース	876,500	RAY	3機設定 1コイン 全面クリア
4	ラビオ・レプス	2,224,200	ÒPM-BENKY	エキスパート 9面
5	R-TYPE	1,419,000	S・ZEATER	全面クリア
6	バトルフィールド	610,000	PSI PHAR	決戦
7	ワードナの森	9,999,990	P・L・I・A	全面クリア
8	クエスター（ニューバージョン）	477,400	ARP・SSM	22面
9	銀河任侠伝	5,025,400	Lip Tick	全面クリア
10	タッチダウンフィーバー		MSX II	全面クリア

ゲームポイント フリーウェイ
北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	64,622,920	AMM-中川剛	全面クリア HiT-771
2	アウトラン	4'39"37	AMM-中川剛	デスバレイ
3	スーパーハングオン	8'34"74	NGM-BIN	エキスパート（ライドオン）
4	R-TYPE	1,017,900	FPS-TOP	ステージ13
5	ブラックドラゴン	2,160,000	FPS-ACE	全面クリア
6	ドラゴンスピリット	736,640	FPS-ESS	全面クリア
7	ワードナの森	1,528,440	福井. M	全面クリア
8	バトルフィールド	186,600	宮越勝之	1コイン3人
9	リベンジオブDoH	1,514,500	按田亨	全面クリア
10	タッチダウンフィーバー	14-0	Y.M	全面クリア

ナムコチビッ子ひろば
北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン シットダウン ビギナー	2'51"91	Y.K	タイム＝イージー ゲームDIF＝イージー
2	スーパーハングオン シットダウン ジュニア	4'55"73	Y.K	タイム＝イージー ゲームDIF＝イージー
3	スーパーハングオン シットダウン シニア	7'01"94	Y.K	タイム＝イージー ゲームDIF＝イージー
4	スーパーハングオン シットダウン エキスパート	9'08"24	Y.K	タイム＝イージー ゲームDIF＝イージー
5	クエスター（旧バージョン）	660,180	Y.K	1コイン R—30
6	モンスターランド	3,502,040	Y.K	1コインクリア GOLD. 2873
7	R-TYPE	945,200	小林洋史(札幌)	
8	ワンダープラネット	10,253,400	TOM-NOBU	イージー
9	ブラックドラゴン	3,015,000	Y.K	イージー
10	ブレイザー	10,623,560	CX	1コインクリア ノーマル

ハイテクセガ弘前
青森県弘前市駅前2-6-5-6 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	19,506,120	E-SWAT ©	HIT820クリア
2	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'57"49	Lip Tick	アフリカコースクリア
3	スーパーリーグ	1,381,750	M・M	4試合1イニング
4	モンスターランド	・ 2633G	マイキー	ハード設定クリア
5	フリーキック	114,540	M・M	LEVEL2 11面
6	ワンダープラネット	10,256,110	ADD	全面クリア
7	ドラゴンスピリット	1,079,920	QIX	ニューバージョン クリア
8	ヘビーウエイトチャンプ	4,620	RAB	6人目
9	1943	3,010,920	OVE	16面
10	アウトラン（ニューバージョン）	5'09"71	E-SWAT©	dコースクリア

ハイテクセガ平岸 ☆＝6
北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"09	LAP-BMXER	ビギナー 前回の記録更新なし
2	スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'57"71	LAP-BMXER	ジュニア 前回の記録更新なし
3	スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'49"46	LAP-BMXER	シニア
4	スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'38"86	LAP-BMXER	エキスパート残69.4 カウンターストップ
5	アフターバーナーII	58,732,300	LAP-BMXER	HIT622 ステージ12
6	SDI(1P)	14,529,720	LAP-BMXER	ノーミス かくれボーナス クリア とってない
7	ミッドナイトランディング	764	V. Suger	全面クリア
8	ヘビーウェイトチャンプ	3,628	山内 PRO	
9	モンスターランド	GOLD4,785	LAP-BMXER	クリア 5542950PTS
10	アウトラン	4'39"25	LAP-BMXER	Dコース 75秒ハードタイプ

札幌そごう内ゲームスポット
北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	66,272,790	AMM-田中	1コインクリア HiT838
2	スーパーハングオン（シニア）	7'02"20	WWF-前田	シットダウン
3	スーパーハングオン（エキスパート）	9'36"26	AMM-田中	シットダウン
4	テラフォース	908,200	WWF-熊谷	1コインクリア
5	ラビオ・レプス	1,766,200	WWF-ジンジャー	1コインクリア ノーマルコース
6	ワードナの森	7,203,800	WWF-ハッシ	1コインクリア
7	クエスター	621,300	三宅おとし	28面
8	ドラゴンスピリット	1,007,100	?	1コインクリア ニューバージョン
9	エクセライザー	535,100	三宅おとし	
10	オスカー	736,600	八木橋華奈芽	1コインクリア

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	348,000	赤坂まもる	未来世界
2	アフターバーナー	19,196,770	まだまだ使える初代XI	HIT840 全クリア
3	テラフォース	899,400	赤坂まもる	ノーミス全クリア
4	モンスターランド	4,327,160	赤坂まもる	残ゴールド3752
5	ワードナの森	9,999,990	赤坂まもる PON	残ゴールド99990
6	ハイパークラッシュ	357,960	赤坂まもる	6面
7	ワンダープラネット	247,100	PON	10面
8	SRD	154,900	赤坂まもる	4面
9	ラビオ・レプス(1P)	2,162,830	赤坂まもる	エキスパート9面
10	R-TYPE	856,300	DEN CHAN	2周目5面

コミュニティスペースNTK
北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	67,806,790	AMM-中川剛（札幌）	全面クリア HIT＝962
2	スーパーハングオン	6'45"27	LAP - BMXER（札幌）	ミニライドオン シニア・イージー
3	ストリートファイター	639,800	TRY（千歳）	全面クリア
4	ラビオ・レプス	3,715,700	HIE-木内（恵庭）	ミサイル 200万ボーナス有 ノーマルクリア
5	SRD	196,070	HIE-TUK（恵庭）	4面
6	レインボー・アイランド	1,195,550	TRY（千歳）	14面
7	魔獣の王国	151,900	Y.O（恵庭）	7面 ラブライナ1側
8	ワンダープラネット	10,244,460	AMM-つきだて（札幌）	全面クリア
9	テラフォース	1,029,700	WWF-竹山（札幌）	全面クリア
10	モンスターランド	6,023,030	LAP - BMXER（札幌）	GOLD＝5209

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テラフォース	766,700	福田	全面クリア
2	ラビオ・レプス	1,038,600	GRM-KK	ノーマル（1コイン）
3	ラビオ・レプス	1,453,000	GMR-KK	エキスパート（1コイン）
4	スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'29"49	工藤	エキスパートゴール
5	スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'19"72	エリ	シニアゴール
6	スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'10"88	GRM-K.K	ジュニアゴール
7	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"05	GMR-K.K	ビギナーゴール
8	ワンダープラネット	154,050	安藤	9面
9	R-TYPE	784,300	高橋史一	2周3面
10	ワードナの森	2,402,800	GRM-A・M	全面クリア 7人残り

ハイテクゾーンセガ山形店
山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	7,731,520	WRC(KCE)	HIT415 14面
2	ヘビーウェイトチャンプ	4,098	JNU	6人目
3	スーパーリーグ	393,650	オーレン・クロマティー	9回表G9ー1T
4	モンスターランド	残りGOLD＝5,278	KAN	クリア
5	ブラックドラゴン	3,511,500	朝倉康吉	クリア
6	1943	3,037,170	FNN-夢叶眞ちゃん	クリア
7	ドラゴンスピリット	858,760	FNN-FiHiギャル	クリア
8	オパオパ	320,590	小柳利美	IP R36
9	ファンタジーゾーン	11,879,360	鈴木斉	R-18
10	銀河任侠伝	10,000,000+α	自営栄知	クリア

プレイランドファンタジー
宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ミニライドオン)	6'55"63	ToM	シニア イージー
2	ブラックドラゴン	3,758,400	朝倉康吉	レベル2 岩20個
3	ドラゴンスピリット	1,151,090	宮城野PAC	ニューバージョン 1コインクリア
4	ワンダープラネット	10,258,000	MGC-08-YMS	1コイン 全面クリア
5	R-TYPE	1,295,700	SPREAM-K.W	全面クリア
6	モンスターランド	残4671G	ケンちゃん	1コインノーマル
7	1943	3,002,190	仙台二高の坂井	全面クリア
8	ラビオ・レプス(ノーマル)	4,963,600	宮城野PC-	ノーミス、ノーミサイル
9	バトランティス	1,751,440	SPREAM-K.W	全面クリア
10	オパオパ	234,160	すしいち登場！	25面

ダイエーレジャーランド十和田店
青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII(コマンドー)	15,106,810	やらえだ	1コイン HIT=886ノーマル
2	モンスターランド	3,273GOLD	MAIちゃん	1コイン ノーマル
3	ワードナの森	9,999,990	DENちゃん	1コイン ノーマル
4	アウトラン	αコース4'47"18	ARY	1コイン ノーマル
5	ミッドナイトランディング	695	DEN君	ノーマル
6	ダブルドラゴン	138,680	COIN	1コイン
7	ブラックドラゴン	2,542,250	MSP・MAR・SHAL ASH	1コイン ノーマル
8	ドラゴンスピリット	692,160	HIDEMI	1コイン ノーマル
9	スーパーハングオン	7'32"85	田中潤一	1コイン ノーマル・アメリカ
10	バトルフィールド	271,600	グラディウス2	1コイン ノーマル

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フル・スロットル	3'45"70	HI	S-4
2	オペレーション・ウルフ	160,200	EHE	Hit46.2%
3	スーパーハングオン(エキスパート)	22,672,010	HI	S-14 ミニライドオン55"
4	バトル・フィールド	447,800	ヒサピー	
5	ワードナの森	4,007,140	ヒサピー	Rank-B
6	ワードナの森	9,999,990+α	茂木博一	Rank-A
7	1943(IP)	3,236,460	茂木博一	大和撃沈 モビ×1
8	キック&ラン	34	E.Z.O	Champion
9	ダブル・ドラゴン	137,460	カバのおでこは…	
10	モンスターランド	3,589	EXP	

ヒノデベガス
宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'40"12	HTL-わようがそる	Aコース
2	アウトラン	4'36"21	HTL-そるがわよう	Bコース
3	アウトラン	4'38"53	HTL-そるがわよう	Cコース
4	アウトラン	4'44"34	波にのったかな IZ(SFC)	Eコース
5	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	944,310	SAQ	1コインクリア 4機設定
6	モンスターランド	残ゴールド 4,352	TRAGIC-菅野香	1コインクリア
7	ダブルドラゴン	662,190	ZIG(G・C・W)	1コインクリア 4機設定
8	1943	2,889,230	TMX	1コインクリア ノーマル
9	銀河任侠伝	7,809,300	「ひさん」友の会 菅野香	1コインクリア
10	オパオパ	193,540	マルジ	1コイン22面

ファミリーランドアルパ
岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	11,186,570	IDA3	18面 HIT-701(ダブルクレイドル)
2	テラフォース	686,100	OPA-UPA	ALL (横スクロールクリア)
3	ワンダープラネット	17,580	SPA出羽	2面でごめん
4	ブレイザー	1,920,860	新沼知彦 (花のゆともさるを)	
5	1943(IP)	2,770,920	鮎川まどか	大和でしんじゃった
6	1943(2P)	3,997,560	IDA3+SPA出羽	全面クリア ALL100%
7	クラディウス	1,458,400	石杜ゆずる(2-A)	4-4
8	リベンジオブDoH	700,680	ESP-K・H	29面
9	ザインドスリーナ	1,173,970	アナーキーK・H	全面クリア
10	飛翔鮫	1,680,380	ESP-K.K	183エリア

ゲームブティック ジャック&ベティ
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テラフォース	949,200	島貫利光	ノーマル 1コイン全面クリア
2	スーパーリーグ	1,409,800	F.M	イージー 1コイン 3試合
3	アフターバーナーII	70,351,890	F.M	ノーマル HIT1,090 1コイン全面クリア
4	ラビオ・レプス(ノーマル)	3,804,200	MARO	1コイン全面クリア
5	ラビオ・レプス(エキスパート)	3,665,200	小柳クン	1コインRD12
6	R-TYPE	1,652,100	あちょ	ノーマル 1コイン全面クリア
7	モンスターランド	残ゴールド 5,828	SPREAM-DIG	ノーマル 1コイン全面クリア
8	バトルフィールド	1,267,400	K.O	ノーマル 1コイン全面クリア
9	ストリートファイター	694,100	天草四郎	ノーマル 1コイン全面クリア
10	ワンダープラネット	10,251,390	GIN	ノーマル 1コイン全面クリア

ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス(ノーマル)	3,738,600	S.S	全面クリア
2	ラビオ・レプス(エキスパート)	1,494,400	38Kg	R—7
3	スーパーリーグ(IP)	1,261,350	S.A.S	3試合目3回
4	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	7,608,200	H.F	最終面
5	モンスターランド	4,448	TOMMY	お金優先
6	R-TYPE	1,089,900	S.S	2—5
7	スーパーハングオン(エキスパート)	9'38"66	SPREAM K.W	ハードロード
8	ワードナの森	9,999,990+α	Y.G NYMのリピー	全面クリア
9	ワンダープラネット	248,260	TOMMY	R—10
10	1943(IP)	3,023,770	Y.S	モビ×2

秋田キャロットハウス
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	611,400	VIEGLE-KAY	ニューバージョン 30面
2	ドラゴンスピリット	1,564,260	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
3	ラビオ・レプス(IP)	4,264,200	JORI	エキスパート 全面クリア
4	ラビオ・レプス(IP)	3,830,600	VIEGLE-KEI	ノーマル全面クリア ノーミサイル
5	テラフォース	867,700	VIEGLE-KEI	全面クリア
6	R-TYPE	1,667,100	NIN	全2周クリア
7	バトルフィールド(1P)	98,500	VIEGLE－黒ではない志賀真理子欄	1人救出原始
8	ライフフォース(青)	5,231,200	YAMA	10—2
9	モンスターランド	残りゴールド 3,390	SSS	全面クリア
10	フリーキック	113,460	CAT	

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆＝15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス(ノーマル)	5,860,600	SPREAM-SOL	1コイン ノーミス リボン付き ミサイル不使用クリア
2	ラビオ・レプス(エキスパート)	8,479,600	SPREAM-IZ	1コイン ミサイル不使用 クリア
3	バトルフィールド(IP)	1,724,500	闘神	1コイン 全面(決戦)クリア
4	テラフォース	828,500	AIR-NEX-XEN	全面クリア
5	ワンダープラネット	全面クリア	NEW闘神ストライザー	3名ロボット有
6	ブラックドラゴン	3,775,700	SPREAM-SHOT	1ミスずれった…
7	モンスターランド	残り4229G	SPREAM-SHOT	全面クリア
8	R-TYPE	2,059,300	WINNER&PCN	3機全面クリア
9	ヘビーウェイトチャンプ	4,048	無理のあるナゴヤうち	5人目
10	アフターバーナーII	14面	B.H	1コイン(50円)

ゲームコーナーロム
宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダープラネット	ALLクリア	CAT-THU CAT-おばちゃん	クリア者2名
2	ワードナの森	ALLクリア	CAT-おばちゃん CAT-くろねこあらほ	その他クリア者2名
3	ブラックドラゴン	3,950,100	SPREAM-Y.U.	ランク3 ALLクリア
4	R-TYPE	898,300	RYUZI (MARS)	2-6
5	ドラゴンスピリット(旧)	1,004,220	CAT-THU	ALLクリア
6	ドラゴンスピリット(新)	1,288,720	相本友里	ゲージ3つ ALLクリア
7	オスカー	ALLクリア	CAT-おばちゃん CAT-THU	その他クリア者1名
8	1943(IP)	3,037,210	SPC-若山二段	ランク10 ALLクリア モビ×2
9	1943(2P)	4,276,270	M.O&Yochi	ランク10 ALLクリアモビ×1
10	リベンジオブDoH	2,667,490	CAT-くろねこあらほ	5面かせぎなし ALLクリア

DLL屋内遊園地秋田店
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	4,210,450	山本利幸 今野茲人	2Pオールクリア
2	1943	3,084,380	BOK久保田	1Pオールクリア
3	ワードナの森	9,999,990	SUPER7伊藤	オールクリア
4	モンスターランド	残1460GOLD	BOK久保田	オールクリア
5	クエスター	520,060	K・船木	26面クリア
6	ドラゴンスピリット	1,033,250	とりちゃん	オールクリア
7	ブレイザー	10,438,560	MOO	オールクリア
8	ブラックドラゴン	2,000,700	MOO	オールクリア
9	R-TYPE	1,068,500	YAMA	2周目6面
10	アフターバーナーII	8,916,490	KEMA	16面クリア 3機 ノーマル

マリーン5 ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ビギナー)	3'01"01	SGG-KEY	ミニライドオン ノーマル 50秒設定
2	スーパーハングオン(ジュニア)	5'19"04	SGG-KEY	ミニライドオン ノーマル 50秒設定
3	スーパーハングオン(シニア)	7'25"97	SGG-KEY	ミニライドオン ノーマル 50秒設定
4	ラビオ・レプス	1,934,000	DIRTY	ノーマル 1コイン 全面クリア
5	テラフォース	856,400	V.F HAL(FC²)	1コイン ノーミス 全面クリア ハード
6	ワードナの森	9,999,990+α	でし	1コインオールクリア
7	R-TYPE	1,250,500	あちょ	2-5
8	オスカー	400,000	でし	1コイン オールクリア
9	バトルフィールド	139,600	渡部丈志	
10	SRD	125,530	SGG-ENG	

ゲームセンタータイリョウ
宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
2	1943(IP)	2,742,710	TKS(SVC)	最終面大和
3	沙羅曼蛇	3,236,600	SVC PLUMP SCM	5周目の1面
4	1943(2P)	3,994,660	SVC-森本一美	最終面クリア モビ×1
5	ダブルドラゴン(IP)	885,250	SVC MMI	最終面クリア
6	ダブルドラゴン(2P)	496,920	SVC MMI SIR	最終面クリア
7	ブラックドラゴン	417,100	SVC PLUMP	5面
8	クエスター	392,640	SVC MMI	18面
9	パニックロード	1,614,800	KIP(SVC)	3-2
10	忍者くん阿修羅ノ章	1,835,150	SVCオリバー君	21面

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆＝8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	238,000	スーパーゲーマーたかおさん	何面か忘れました
2	レインボーアイランド	9,999,990	SPREAM-K.W	全40面クリア スペシャル無し
3	ヘビーウェイトチャンプ	5,609	SPREAM-Y.U	R7
4	バトルフィールド	196,900	SPREAM-M.K	4面 イージー 4機設定
5	ラビオ・レプス(エキスパート)	10,178,200	SPREAM-I.Z	1COIN 全面クリア ノーミサイル・リボン付
6	ラビオ・レプス(ノーマル)	5,833,200	SPREAM-I.Z	1COIN 全面クリア ノーミス・ノーミサイル リボン付
7	テラフォース	945,600	PAC	全面クリア
8	ワンダープラネット	全面クリア	SPREAM-I.Z	永パのため クリア優先
9	アフターバーナーII	64,560,840	F.M	1クレジット21面 HIT=735
10	バトランティス	1,817,060	SPREAM-K.W	全32面クリア ノーマル 3機設定

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	~~No.6~~
~~No.7~~	~~No.8~~
~~No.9~~	No.10
No.11	No.12
No.13	No.14
No.15	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
~~No.2（'86　7月号）~~
~~No.3（'86　9月号）~~
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
~~No.6（'87　3月号）~~
~~No.7（'87　4月号）~~
~~No.8（'87　5月号）~~
~~No.9（'87　6月号）~~
No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.12（'87　9月号）
No.13（'87　10月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

——の号は売切れです。

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

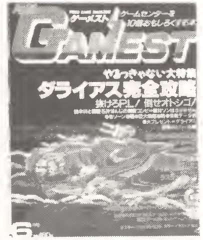
キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　　(　　　)才 性別　　(男・女)
ご住所〒□□□-□□　電話(　　　　　　　　　)	
①小学(　　)年　②中学(　　)年 ③高校(　　)年　④大学(　　)年 ⑤社会人　⑥その他(　　　　　)	

キリトリ線



No.10 ('87　7月号)



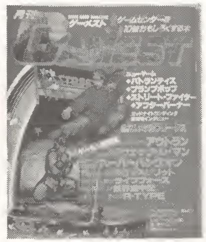
完　売



No.7 ('87　4月号)



No.13 ('87　10月号)



No.12 ('87　9月号)



No.11 ('87　8月号)



No.15 ('87　12月号)



No.14 ('87　11月号)

君こそゲーメスト！

●2月号は12月28日発売！(年末だからして2日早い)

●アフターバーナーII

点数部門	321,054,670	GMC-STIた	イエローハット(愛知)
HIT部門	1,242	HCM-てった	

●レインボーアイランド

20,000,740	TEN-らいふわーく	ハイテクノーベル(東京)

●ラビオ・レプス

ノーマル	5,940,400	Sniper-ALTHEA	ゲームプラザ(熊本)
エキスパート	10,250,200	CRAMP-BOY	PC巣鴨(東京)

●ヘビーウエイトチャンプ

8,833	DEB(でぶごん)	イエローハット(愛知)

●SRD

1,256,430	FANCY-KETOSE	プレイシャトー(神奈川)

●テラフォース

1,496,900	OBY-HTL-P.S	PC巣鴨(東京)

●バトルフィールド

2,725,800	HTL-天空の城バイオX	個人申請(神奈川)

●R-TYPE

2,276,800	ARC-SPYBOY-NOA	個人申請(長野)

●ブラックドラゴン

4,840,100	HTL-Y.N	ハイテクノーベル(東京)

●モンスターランド

6465ゴールド	FPG(MTS)	イエローハット(愛知)

●スーパーハングオン　ミニライドオン

ジュニア	4'50"52	Akindo!!	個人申請(岡山)
シニア	6'40"17	TM(EXR)	イエローハット(愛知)
エキスパート	8'38"86	LAP-BMXER	ハイテクセガ平岸(北海道)

今月はAMショーに出展された数種がそろそろハイスコアの対象となってきました。

アフターバーナーIIは点数部門とHIT部門に分けましたが、これは今回限り。来月からはHIT数のみで集計します。点数を見て驚く人もいるかもしれませんが、これは隠れボーナスによるもので、ゲームの腕にはあまり関係ありません。

レインボーアイランドは初の集計で2000万がでました。普通は1000万でカウンターストップするのですがコマンドを使うと1000万のケタが出現するようです。

ビデオシステムの第1作のラビオ・レプスはノーマルコースとエキスパートに分けて集計します。このゲームではクリア時のボーナス点が大きいようで、ノーマルコースのスコアはもうかなり究極に近い所まできているようです。

SRDは久しぶりの縦スクロールの本格的シューティングゲームです。今回は125万ですが、1000万は9時間くらいかかるらしいとのこと。来月は果たしてどうなるでしょうか。

R-TYPEも遂に来るところまで来てしまったという感じ。限界点まであと1万点というところです。

モンスターランドとブラックドラゴンも、もはや究極の世界にまで行ってしまいました。抜かせる人はいないのでは。

来月にはパックマニア、虎への道、オペレーションウルフなどが集計の候補になるでしょうが、いったいどのような結果になるでしょうか。

(代打・聡)

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	12,102,050	松本佳之	タフルクレイトルタイフ HIT数702
2	R-TYPE	1,135,800	テクニカル塚田	R2—8
3	フラックアタック	690,800	FIN&YUI	クリア
4	モンスターラント	5,368,390	WIZARO-WIN	クリア 残4,465
5	フレイサー	10,422,140	FBI-GIL	5機設定
6	ドラゴンスヒリット	1,029,540	FIN&YUI	クリア
7	テラフォース	890,800	FIN&YUI	クリア
8	フラックドラゴン	2,021,950	ハヒホCAN	クリア
9	オスカー	306,900	FIN&YUI	クリア
10	クエスター(ニューバージョン)	195,130	サラリーマン	R.10

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターランド	5,138,770	鬼	1コインクリア 4,457GOLD
2	オスカー	全面クリア	㊪(T)²	
3	ヘビーウェイトチャンフ	4,839	NSR	
4	アフターバーナーII(シティタイフ)	11,622,210	HIL&PSG	ステージ18 HIT656
5	アフターバーナーII(ダフルクレイドル)	13,546,190	浪人ゲーマーHIL	全面クリア HIT658
6	スーパーハングオン	2'52"26	う〜む，さ〜	アフリカコース(ミニライドオン)
7	スーパーハングオン	4'59"86	死喰魔	アジアコース(ミニライトオン)
8	スーパーハングオン	9'29"32	MBL-柏瀬悟	ヨーロッハコース(ミニライドオン)
9	アウトランDX	4'39"06	SIR-KIS II	Dコース
10	アウトランDX	4'42"56	モンキーボンバーズ	Eコース

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4　☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,336,800	平野	ランク(イージー) 1コイン 3プレイヤー R-23 2機おつり HIT816
2	ワギャン	ボイスハワー127	NOB	1コイン卒倒!!
3	R-TYPE	1,051,700	羽石	ノーマル 1コイン 2周目クリア
4	ドラゴンスヒリット	1,027,420	鈴木篤	ノーマル
5	クエスター(ニューバージョン)	142,960	手塚	1コイン 5プレイヤ
6	ブラックドラゴン	2,806,550	DST-JUNくん	イージー 1コイン 5プレイヤ 1コインクリア
7	ワンターフラネット	10,246,040	宇塚まさお	全面クリア
8	テラフォース	787,800	SYD	1コインクリア ノーミス
9	ラビオ・レフス(エキスハート)	1,343,800	NSR	R—6
10	ラビオ・レフス(ノーマル)	1,628,800	キャラクターパロディース・Y	1コイン 全面クリア

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6　☎(0429)23-0908　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーブラネット	10,254,390	RCF-めすろん	クリア 永ハなし
2	ブラックドラゴン	2,940,450	DST-まじっくすい-はJUN	クリア
3	アフターバーナーII	12,030,730	ハワフルIQジュン	HIT=640R19
4	タイムスキャナー	4,223,630	2.D.36	クリア9GAMEかせいだ
5	SDI(1P)	45,219,030	RCF-めすろん	ハーフェクト7回 5ミス33ケ所
6	SDI(2P)	67,007,010	RCF-めすろん&Yas	全面ハーフェクト 2ミス34ケ所
7	ドラゴンスヒリット	1,043,790	きくずしらん	クリア5匹設定 ニューバージョン
8	スーハーハングオン	5'01"54	(小山高)鈴木仁氏	アジア・イージー
9	モンスターラント	4,877	もっと出ろ〜(RY)	クリア
10	脱っ子ちゃん雀狂	MOMOKOクリア	早坂竜ちゃん(せんもんのぎし)	テスト1回目

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3　☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	9,999,990	RSEMI	
2	バトルフィールド	462,100	Y.M.	
3	ワードナの森	9,999,990	Y.M.	
4	ハーフェクト・ビリヤート	261,200	くま	
5	フリー・キック	106,650	大学生	
6	R-TYPE	1,590,500	APPLE-ADE	
7	ストリートファイター	869,900	Y.M.	
8	沙羅曼蛇	4,374,100	とば	
9	1943	3,212,000	てーやん	
10	ハレーズコメット	8,379,050	プロテーやん	

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	65,142,860	JAGのBEN	全面クリア HIT763
2	レインボーアイランド	4,049,030	EGC-MKZ	R—28
3	ラビオ・レプス (ノーマル)	4,677,100	マイテイ・スミス	全面クリアIP
4	ラビオ・レプス (エキスパート)	3,310,200	JAG-BCG 会長H.S	12面IP
5	テラフォース	878,800	EGC-MKZ	全面クリア
6	イグジーザス	4,466,210	JAG-AXI	3—サソリ
7	ワンダープラネット	10,258,280	EGC-MKZ	10面クリア
8	フリーキック	121,510	KIM	11面レベル3
9	SRD	180,490	MIW	5面
10	ワードナの森	9,862,400	EGC-MKZ	全面クリア

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	6,642,000	EXT-SUM	28面
2	バトルフィールド (1P)	492,700	EXT-EXS	3人救出
3	バトルフィールド (2P)	496,600	EXT-SUM EXT-EXS	2人救出
4	フリーキック	110,240	EXT-SUM	10面
5	ワードナの森	3,012,210	FARANCS-REM(1)	ノーミスクリア
6	ミッドナイトランディング	778	TECCHI	全面クリア
7	ダライアス(Vゾーン)	10,639,910	マウー	エキストラバージョン
8	ダライアス(Wゾーン)	10,226,020	のりへい	3機設定
9	ダライアス(Zゾーン)	10,911,890	マウー	ランク・イージー
10	ダライアス2P(Yゾーン)	14,654,300	TTY, MK	

カジノカーニバル ☆=1
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	9,999,990	チーム義太夫Jr	ALL
2	ワンダープラネット	10,338,260	GIL-HAMAD	全面クリア ノーマル
3	モンスターランド	GOLD5,668	EXCHANGER	6,491,970 PTS
4	スーパーハングオン	8'55"04	EXCHANGER	エキスパートゴール イージー
5	R-TYPE	982,300	K-EZAKI	2—4
6	ブラックドラゴン	2,670,900	チームキリコ	全11面クリア
7	1943	3,044,870	拝島シマダ	ALLモビ2回
8	アフターバーナーII	16,445,160	KTZ	ALL1コイン
9	スーパーハングオン	2'51"31	GIL-HAMAD	ビギナーゴール イージー
10	スーパーハングオン	4'54"23	GIL-HAMAD	ジュニア ゴール イージー

プレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢崎町4-109 ☎(045)251-8340 ☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	9,999,990	ILG-K・M	1コイン 全面クリア
2	アフターバーナーII	64,481,610	EAC	HIT870 1コイン 全面クリア
3	SRD	1,256,430	FANCY-KETOSE	1コイン 3周目1面
4	ラビオ・レプス	3,815,100	ECM-ペルシャ	ノーマル 1コイン 全面クリア
5	ストリートファイター	637,500	ILG-K・M	1コイン 全面クリア
6	ワードナの森	1,000万+α	でんすけ	残3 1コイン 全面クリア
7	ブラックドラゴン	3,120,850	ILG-K・M	1コイン 全面クリア
8	ワンダープラネット	10,248,820	ILG-吉田真澄	1コイン 全面クリア
9	クロスシューター	21,094,000	ACTÔUS'	1コイン 1Pノーマル
10	オスカー	954,400	伊藤光一	1コイン 全面クリア

小野塚商店(愛称:トッキョ)
神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	794,000	ONDR(弟)	
2	オスカー	286,200	KNK	
3	銀河任侠伝	1,003,005	WTR	クリア
4	忍者君阿修羅ノ章	1,225,610	H.ITH	
5	バトルフィールド	242,200	SZMR	
6	フリーキック	136,680	IShI	
7	モンスターランド	3,124,780	UChO	ほぼ全員クリア HARD
8	ライフフォース	1,780,600	ONDR(兄)	HARD
9	レインボーアイランド	1,548,870	HShMT	
10	ワンダープラネット	10,251,850	TsRGSK	クリア

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	11,387,640	CHAT-YAM	411 20面
2	ヘビーウェイトチャンプ	4,846	須藤賢一	6R
3	スーパーリーグ	212,500	船木幸功	G—D 5—0
4	フリーキック	102,640	NAOKO	
5	バトルフィールド	492,800	CGP-MAX	1コイン 決戦ザコが固い!
6	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	779,130	CGP-中村由真	クリア ハート9個
7	1943	3,243,290	THN-徳葉弥裕	大和クリア 100%
8	オパオパ	170,810	HAA	
9	SDI(1P)	36,611,440	CGP-中村由真	全面クリア 4機設定 1ミス
10	SDI(2P)	56,511,380	CGP-中村由真R.T	全面クリア 3ミス

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	65,191,710	HTL-AE-RYU	494, オールクリア
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	72,275,980	AE-RYU	9'10"16 (エキスパート)
3	ミッドナイトランディング	770	DC-8	8面 オールクリア
4	スーパーリーグ	509,100	IKEHARA	阪神 VS大洋6ホーマー
5	フリーキック	32,100	JINNO	3面
6	ワンダープラネット	56,180	ピッチャー・カトリ!!	5面甘すぎる 腕を磨こう!
7	ヘビーウェイトチャンプ	4,225	ハイテク田岡	5Rで負け
8	バトルフィールド	144,200	AE-JUPITER	1人救出 原始面
9	ドラゴンスピリット	954,490	AE-RYU	Newver オールクリア
10	スーパーハングオン (ミニライドオン)	56,794,470	AE-RYU	7'07"32 (シニア)

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆=20

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	20,000,000	OBY-HTL-まいた	オールクリア コマンドは金
2	ラビオ・レプス (ノーマル)	4,863,900	OBY-HTL-U.V.	ノーミス・ミサイル オールクリア
3	ラビオ・レプス (エキスパート)	10,250,200	CRAMP BOY	ノーミス・リボン付 オールクリア
4	バトルフィールド	1,188,200	HTL-バイオ'X'	4人救出
5	テラフォース	1,496,900	OBY-HTL-P.S	オールクリア
6	ヘビーウエイトチャンプ	7,109	しゃれこーべ	8人目 Mr.サンドマン
7	アフターバーナーII	318,280,040	HTL-UENO	てんぷら
8	R-TYPE	2,054,800	ECM-ZENJI	2-8クリア
9	アウトラン (Dコース)	4'33"62	OBY-CBKわ	↗↘↘↘
10	SRD	100,000	ガンセキ	ホッ・ホッ・ホッ

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス	3,656,400	ACE-JRS	ノーマル 1コイン ミサイル無し 200万ボーナス
2	バトルフィールド	238,400	広島風お好焼こんがり	2面
3	ジェミニウィング	589,190	G.KIDSのりP	6面
4	レインボーアイランド	1,262,190	ACE-AKI	16面
5	アフターバーナーII	14,209,970	TPC-プロジェクトA子	21面
6	R-TYPE	1,603,100	ACE-AKI	2—5
7	ブラックドラゴン	3,601,000	G.KIDS S.I	1コインクリア
8	オペレーションウルフ	173,800	MSZ-MKII	
9	ヘビーウェイトチャンプ	1,727	田中仁	3R
10	スペースハリアー	41,492,720	OSUWARI W	1コインクリア

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	311,493,910	TCK-M.N	1コイン全23クリア HIT222
2	ブラックドラゴン	4,840,100	HTL-Y.N	全8ラウンドクリア ノーマル
3	レインボーアイランド	20,000,740	TEN-らいふわーく	ラウンドALL ノーマル
4	ストリートファイター	689,200	TCK-NBK	全面クリア ノーマル
5	バトルフィールド	230,600	TCK-YES	3人救出 ノーマル
6	ワードナの森	3,845,300	TCK-YES	ノーマル全面クリア 太陽の剣
7	アウトラン	4'36"43	CHAT-YOU, A	ヴァインヤード イージー
8	アウトラン	4'34"93	CBK-わ	デスバレイ イージー
9	アウトラン	4'33"78	CBK-わ	デュアルウェイ イージー
10	アウトラン	4'36"12	CHAT-YOU, A	レイクサイド イージー

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	3,643,760	道山くん	コマンダータイプ 14面
2	R-TYPE	875,700	T.S	2周目6面
3	1943(1P)	3,022,330	正之くん	大和撃沈!
4	1943(2P)	4,210,340	忠雄正之	大和撃沈
5	モンスターランド	2,570,670	スターホーク	残りゴールド1915 ALLクリア
6	ワードナの森	2,503,630	T.S	ALLクリア
7	ブラックドラゴン	2,097,700	M.Y	8面クリア
8	バトルフィールド	177,500	T.S	
9	エクスターミネーション	1,405,720	T.S	R8
10	エイリアンシンドローム	498,000	TS	R5

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII (点)	62,742,630	CRS・ALA夢羅	Cityタイプ・1コイン
2	レインボーアイランド	6,176,210	CRS・EWN	40面・1コイン・MTJ
3	ワードナの森	101,240	CRS・BEN	低スコアチャレンジ 1コイン・クリア
4	ブラックドラゴン	4,048,000	CRS-RAN薫	1コイン・クリア・ランク3
5	アフターバーナーII (HIT)	698		Cityタイプ 1コイン5 18
6	ダライアス・エキストラ	10,221,350	CRS-RAN薫	Vゾーン 1コインクリア
7	ダライアス・エキストラ	9,951,340	CRS-RAN薫	Wゾーン 1コインクリア
8	ダライアス・エキストラ	9,720,220	CRS-DRA笑悶	Xゾーン 1コインクリア
9	ダライアス・エキストラ	10,064,290	CRS-AOI美琴	Yゾーン 1コインクリア
10	ダライアス・エキストラ	10,126,580	CRS-AOI美琴	Zゾーン 1コインクリア

ゲームプラザ ☆=1
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	16,132,210	ZETT	1コイン ALL HIT893
2	ラビオ・レプス	3,663,000	SFF-SF じゃみんぐ	1コインクリア ミサイル使用せず
3	ラビオ・レピス (エキスパート)	2,456,800	KSG-CATまきがい	1コイン ステージ10
4	ワンダープラネット	10,248,220	SFF-舞優	1コインオールクリア 残2機
5	テラフォース	927,000	M.C.G-時彰鈴	1コイン オールクリア
6	バトルフィールド	287,800	S.W.C-S.F.F 七味とんがらし	1コイン3機設定 仲間3人救出
7	ブラックドラゴン	3,901,500	CHAT-KIM	1コイン オールクリア
8	クエスター	1,040,350	S.F.F-舞優	1コインオールクリア ニューバージョン
9	ドラゴンスピリット	1,369,250	S・F・F ZAT-MIW	1コインクリア 残1+卵
10	レインボーアイランド	375,530	不明	入荷1日目 STAGE7

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス	3,774,100	CHAT-CG-COM	ノーマルクリア
2	ラビオ・レプス	2,560,600	CHAT-CG-COM	エキスパート R—10
3	ワンダープラネット	10,263,510	S・F・F-舞優	クリア残2機 残$16,780
4	ブラックドラゴン	4,053,750	CHAT-KIM	クリア
5	クエスター	1,253,390	S・F・F-舞優	クリア・クリアボーナス50万 Newバージョン
6	テラフォース	703,600	CHAT-KIM	クリア バリア出ないバージョン
7	イグジーザス	1,447,360	CHAT-CG-COM	2-3 テーブルタイプ
8	アフターバーナーII	212,985,130	CHAT-INFI-NITE-ZUR	クリア 928機 Wクレイドル
9	SRD	170,110	CHAT-CG-ZAIKE	4面
10	エアーウルフ	168,160	CHAT-CG-COM	4面

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	1,763,600	SOLVPTA君	
2	ドラゴンスピリット	1,020,890	?君	オールクリア
3	モンスターランド	5,317,700	たかちゃん	オールクリア
4	忍者くん阿修羅ノ章	1,037,620	マジカルエミ	
5	タイガーヘリ	1,195,010	しんくん	エリア172
6	沙羅曼蛇	4,118,500	PAZ	
7	ダブルドラゴン	422,070	ふくしゅうのカラシマネーズ	
8	1943	2,952,260	IDA	
9	リベンジオブDoH	1,570,320	Mr&Wen Star	34面
10	アルゴスの戦士	7,705,210	くわばら君	

■ヒットゲームBEST10

上位安泰　下位激動

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	アフターバーナー	535	セガ
2	2	R-TYPE	308	アイレム
3	3	アウトラン	284	セガ
4	4	スーパーハングオン	249	セガ
—	5	ラビオ・レプス	241	ビデオシステム
—	6	スーパーリーグ	236	セガ
—	7	バトルフィールド	199	SNK
5	8	ドラゴンスピリット	175	ナムコ
—	9	テラフォース	153	日本物産
—	10	ヘビーウエイトチャンプ	153	セガ

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は83店の10月末現在で集計しました。

抜群の上位2機種

今回からこのコーナーを担当することになった石井ぜんじです。以後よろしく。

前置きはさておいて、今月の集計結果を見てみましょう。上位4機種は変わっていませんねえ。アウトラン、スーパーハングオンは今やベストテンの基準ゲームとなった感があります。この2つのゲームの上にくるゲームが真のヒットゲームということでしょう。

その点、アフターバーナーとR-タイプは群を抜いたヒットゲームと言えるでしょう。ここ半年はこの2つのゲームがゲーム界をひっぱってきたといっても過言ではないと思います。

2つのゲームを比較すると、アフターバーナーはなんといってもインカムの高さが群を抜いているのが特徴です。置いてある店のほとんどはインカムNO．1になっています。

また、普及率も大型筐体ものとしてはかなり高いものがあります。コマンドータイプ（クレイドルタイプ）が一般に普及してきて1プレイ100円の所も増え、定着してきたようです。

R-タイプのほうはインカムの方はさすがにアフターバーナーに劣るもののプレイヤーの支持が非常に厚く、年齢的にもかなり広い層に受け入れられています。また、今どこにいってもあるのがR-タイプで、テーブルゲームが多様化している現在でも「このゲームがないと寂しい」ゲームであると言えるでしょう。

このゲームがこれだけ広く支持されるというのは、「良い物をつくればそれなりに売れる」ということであって、真にマニア受けするゲームは一般に売れるということだと思います。最近はそこらへんを間違えている人達が多いのではないでしょうか。

出るか大ヒット

さて、今回の集計結果で特徴的なのは下位の機種です。5位以下はドラゴンスピリット（これもはやロングヒットの好ゲームと言えるようになったと思う）を除くと全てニューゲームで占められました。ここに出てきた機種はAMショーの出展機種です。来月にはAMショーの出展機種も全部出そろうでしょう。どのゲームがどのくらいいくか、私自身も興味深く思っているところです。

その中では健闘しているのがラビオ・レプスとスーパーリーグです。この2つはなかなか順調に伸びていて、大ヒットとまではいかないにしても今後は安定した人気を保つのではないでしょうか。

逆に心配なのはテラフォース。現在9位ですが、いつまで保てるか。バトルフィールドは高かったオペレーター人気にどこまで応えられるか。健闘を期待しましょう。

今後出てきそうなゲームで興味深いのはパックマニアとレインボーアイランド。この2つは来月に集計結果をもとにいろいろ考えてみたいと思います。

最後に、遂にダライアスが圏外へと去りました。でもこれもロングヒットでしたね。

（ぜんじ）



ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	15,094,930	KNS	1コインクリア
2	ラビオ・レプス	7,211,400	KAS-緑の少年	1コイン 1人用(ALLクリア) エキスパート
3	レインボーアイランド	5,433,740	EXT-SUM	1コイン ノーマル(28面)
4	バトルフィールド	320,000	EXT-EXS	1コイン (3人救出)
5	テラフォース	665,700	EXT-TEC	ALLクリア
6	フリーキック	134,340	EXT-EXS	(11面)
7	R-TYPE	825,100	KAS, MAX英雄	
8	モンスターランド	4,988,720	有村和広	(4,017G残し) ALLクリア
9	スーパーハングオン	2'49"92	EXT-SUM	イージー ミニライドオン アフリカ
10	スーパーハングオン	5'02"25	EXT-SPA	イージー ミニライドオン アジア

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	2,365,860	窪田	ニュースター店
2	R-TYPE	1,664,600	YOM-DSAさだ	上高地店
3	ワードナの森	9,999,990	デビル中村	上高地店
4	ワンダープラネット	10,267,970	ハイマー	ニュースター店
5	バトルフィールド	306,100	YOM-KOA	ニュースター店
6	ドラゴンスピリット	1,163,680	SSM	ニュースター店
7	1943	3,136,130	YOM-MAX	ニュースター店
8	ライフフォース	3,295,800	YOM-KDA	京王店
9	フリーキック	71,390	小林, A	ニュースター店
10	SDI	3,443,550	GAY-IA	上高地店

プレイシティキャロットIN甲府（甲府周辺集計）

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド	4,845,850	OBY-まいたのでし	23面
2	バトルフィールド(2P)	2,851,000	DAZZLE とよくん・てらちん	1コインクリア
3	テラフォース	961,900	C&P ILM	ノーミスクリア
4	ラビオ・レプス(1P)	4,734,400	OBY-まいたのでし	1コインクリア (ノーマル)
5	ラビオ・レプス(1P)	3,709,000	DAZZLE たろすけ	1コインクリア (エキスパート)
6	ブラックドラゴン	3,400,200	UNI-FLICKER	1コインクリア
7	ワードナの森	9,999,990	㋭㊍Ⓑ Ⓕ	1コインクリア 残り99,990
8	モンスターランド	残りゴールド 4,902	DAZZLE たろすけ	1コインクリア
9	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,630,720	DAZZLE ドラゴンけーちゃん	1コインクリア
10	アフターバーナーII	69,055,630	C&P中沢	1コインクリア HIT976

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5　☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	12,416,800	EVE	H666(19面) ダブルクレイドル
2	レインボーアイランド	2,530,760	EVE	24面
3	ワンダープラネット	101,680	桃子	7面
4	R-TYPE	1,335,600	ダイヤの中島だ!	2周クリア
5	テラフォース	783,300	NaOmi	全面クリア
6	ワードナの森	2,963,840	ダイヤの中島だ!	全面クリア
7	沙羅曼蛇	2,161,600	田中	3-5 1コイン
8	アウトラン	51,232,600	大沢	コースC 4:47:53
9	ブラックドラゴン	2,141,950	ダイヤの中島だ!	1コイン全面
10	オスカー	285,190	桃子	

がらんがらん

☆=1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バトルフィールド	502,600	Lucky7½TM なんてったって会長のNoWmin!	1クレジット 5人救出(6面決戦)
2	バトルフィールド(2P)	458,800	MANMA& ATM-アリエスナンノ	1クレジット 4人救出5面
3	ラビオ・レプス	3,660,200	Lucky7½TM AKABEE	ノーマル 全クリア 1コイン
4	ラビオ・レプス	3,795,800	Lucky7½TM AKABEE	エキスパート12面 1コイン
5	ラビオ・レプス(2P)	2,906,300	ATM-Buchi &Shizuka	ノーマル全クリア 1コイン
6	ラビオ・レプス(2P)	2,919,800	Lucky7½TM AKABEE&FANCY	エキスパート10面 1コイン
7	ライフフォース(青)	3,919,900	Lucky7½TM Now Win!小川同盟	8周目1面 サギの7周ぬけた!
8	レインボーアイランド	1,426,370	FABLS-CHAPE	R—16 1コイン
9	ダライアス	13,304,500	FABLS-YUI	エキストラバージョン V ZONEクリア6機設定
10	ダライアス	12,933,130	Super おでちゃんMKII	エキストラバージョン W ZONEクリア6機設定

コスモランド・ムサシ
石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'09"74	やんちゃ姫	アジア
2	アフターバーナーII (コマンドタイプ)	12,823,730	NOBODY	ステージ20
3	ストリートファイター	679,400	KAO-田畠恒保教頭	全面クリア
4	スーパーリーグ	1,103,250	DKI	ワールドシリーズ3回ウラ
5	ダライアス (エキストラバージョン)	9,815,560	KAO 田畠恒保教頭	Wコース
6	バトルフィールド	596,100	TAN	ローマ
7	テラフォース	828,700	NOBODY	全面クリア
8	ラビオ・レプス	1,699,700	NOBODY	ノーマルコース全面クリア
9	ドラゴンスピリット	991,950	くまさん	9面クリア
10	フリーキック	92,600	?	

ビデオインアタック
新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	8,777,950	PAC	
2	ワードナの森	1,727,160	GANCHI	ALLノーミス
3	プランプポップ	839,150	ペルシャ㋟	ALL
4	オスカー	330,200	MAY	ALL
5	クロスシューター	3,135,830	YAMAちゃん	
6	ブレイザー	123,700	OF	
7	ダライアス	7,454,920	SII	Zゾーン
8	ダライアス	9,082,950	SII	Xゾーン
9	ダライアス	7,676,830	にゅーでくらっしょん	Wゾーン
10	忍者くん阿修羅ノ章	775,880	YAMAちゃん	30面

がらん3
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	1,154,700	LUCKY7½TM FABLS-YAL	全2面クリアノーミス
2	ラビオ・レプス (ノーマル)	1,811,700	LUCKY7½TM SUPER LEE2	ALL 1コイン
3	アウトラン (Aコース)	4'48"62	ハイパーストレンジャー HIROちゃん	敵車イージー 海外バージョン
4	アウトラン (Dコース)	4'47"96	LUCKY7½TM FIN YON	敵車イージー 海外バージョン
5	レインボーアイランド	2,465,100	LUCKY7½TM SUPER LEE2	1コイン ノーマル24面
6	スーパーハングオン	4'52"99	ハイパーストレンジャー metro・R!	アジア完走ライドオン
7	ワードナの森	ノーミス 全面クリア	かっちゃく・スーパーリーツー・パル3名様	
8	ドラゴンスピリット	1,321,140	LUCKY7½TM APO軍団将軍	全面クリア 残2機
9	ミッドナイトライディング	738PTS	LUCKY7½ TMA-KABEE	全面クリア
10	キックアンドラン	45	GAMES 86 PAF²	全面クリア 西ドイツ

パピープレイランド
静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハング・オン ビギナー	3'10"82	H.Tくん	シットダウン
2	スーパーハング・オン ジュニア	5'19"27	S.Kくん	〃
3	ダライアス エキストラ	10,207,970	C.Nくん	Zゾーンクリア
4	バトランティス	382,060	F.Eくん	ステージ20
5	フラックアタック	672,700	〃	全2周クリア
6	オスカー	306,500	Y.Mくん	1コインクリア
7	ドラゴンスピリット	594,550	〃	〃 クリア
8	ワードナの森	1,425,660	C.Nくん	〃 クリア
9	R-TYPE	596,500	T.Kくん	2周1面
10	イーアルカンフー	626,600	N.Iくん	ステージ21

ゲームインセガ高岡
富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	60,452,850	ババ君, バターおくれ!またかよ一川辺!	1コインR-16 HIT=765
2	アフターバーナー	3,241,800	T²(PC松本常連組)	1コイン R-14 HIT275
3	スーパーハングオン	3'14"11	バターおかわりマーガリンでもいいぞ(川辺)	アフリカコースゴールイン
4	ワンダープラネット	10,304,720	綾小路麗夢	1コイン 全面クリア
5	バトルフィールド	270,300	腹減ったよー(ババ君)バターやろうか?(川辺)	1コイン5人目
6	スーパーリーグ	369,000	五代	1コイン 2試合1回うら
7	ドラゴンスピリット	986,940	TWIN・ASA	R—9クリア 1コイン
8	モンスターランド	残ゴールド 4,230	SIKE IIもりくんへ	全面クリア 1コイン
9	SDI	61,070	PCSのNEKOYO	R—5 1コイン
10	アウトラン	4'54"78	ZAP	デュアルウェイ

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,100,940	LUCKY7½ TM RND	HIT 832
2	ヘビーウェイトチャンプ	3,729	名無しのごんべえ	5人目
3	ブラックドラゴン	3,302,900	LUCKY7½ TM マイナーTAN	全面クリア
4	ワンダープラネット	10,255,970	BPS	全面クリア 残G15,000
5	バトルフィールド	45万	LUCKY7½ TM NOW WIN!	5人救出
6	クロスシューター	10,000,000+α	LUCKY7½ TM HIM	
7	ドラゴンスピリット	1,458,800	恵一and恵美	
8	テラフォース	828,100	LUCKY 7½ TM HIM	全面クリア
9	レインボーアイランド	3,060,000	LUCKY7½ TM BPS-SYK	28面
10	R-TYPE	1,547,100	MBX-GIL	全面クリア

イエローハット ☆=16
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフアアターバーナー (ダブルクレイトル)	321,054,670	GMC-STI㋟	スコア部門 クリア
2	アフターバーナーII (ダブルクレイトル)	1,242	HCM-てった	HIT部門 クリア
3	ヘビーウェイトチャンプ	8,833	DEB(でぶごん)	Z—5
4	レインボーアイランド	4,788,290	ANS(マッチBOX)	R—23
5	スーハーハングオン (ミニライドオン)	6'40"17	TM(EXR)	シニア
6	SRD	335,450	GMC-P㋟	R・6
7	パックマニア	242,180	GMC-P㋟	ノーマル 入荷初日3キ設定
8	モンスターランド	6,465ゴールド	FPG(MTS)	クリア
9	ラビオ・レプス (1P・ノーマル)	4,731,400	GMC-N㋟	クリア・ノーミス 1-ミサイルボーナス有
10	ラビオ・レプス (1P・エキスパート)	7,498,200	GMC-N㋟	クリア ボーナス不明

WE'LL TALK TAITO砺波店
富山県砺波市千代135-1 ☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	616,670	今月も川辺ネタ CRUX	R—8 入ったその日
2	1943(1P)	2,738,640	超発想集団 A.G.F宮本	最終面クリアできず
3	1943 (2P)	3,982,220	A.G.F&TVT	最終面クリア
4	R-TYPE	755,550	かっ川辺がくる NOR-PPL	R—12(2—4)
5	ワードナの森	9,999,990	CRUX, TVT	最終面クリア
6	イグジーザス	1,009,300	POWER UNIT	2—3
7	ダライアスエキストラバージョン Vゾーン	17,034,220	KAN-G	ランクイージー X=11 60万エブリー
8	ダライアスエキストラバージョン Wゾーン	15,846,850	POWERUNIT	ランクイージー X=11 60万エブリー
9	ダライアスエキストラバージョン Yゾーン	17,538,690	TVT	ランクイージー X=10 60万エブリー
10	ダライアスエキストラバージョン Zゾーン	16,416,240	瀬津丸勝	ランクイージー X=11 60万エブリー

ハイテクセガ新潟
新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	14,571,600	SHO	1コイン 22R
2	ミッドナイトライディング	745	AMI	ヒースロー空港
3	スーパーハングオン	63,531,110	ラブリーエンジェルのケイ	エキスパート 9'22'25
4	アウトラン	46,691,230	ラブリーエンジェルのユリ	D・コース4'45"81
5	1943	3,054,810	おちゃる	1コイン allクリア
6	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	895,420	POP MAT	1コイン allクリア
7	ブラックドラゴン	2,036,300	オタッキー吉村&コンティニューズ!	2コイン allクリア
8	モンスターランド	3,532,020	黒田	1コイン allクリア
9	オスカー	342,300	長谷川	1コイン 8R
10	アフターバーナー CITYタイプ	52,783,520	ひでおいんせがふるまちの真島	1コイン allクリア

キャノン最前線 ☆=4
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	5,109,350	CLT	1コイン39面 2連射コマンド使用
2	アフターバーナーII (コマンドー)	70,781,590	EAT	1コインクリア HIT 1168
3	フル・スロットル	4'40"21	NAL	クリア イージー70秒
4	SRD	163,130	ムラキーNAL	5面
5	テラ・フォース	930,600	CLT	1コインクリア
6	ラビオ・レプス(1P)	4,663,600	かば	ノーマルコース 1コインクリア
7	ストリートファイター(1P)	657,300	EAT	各1コインクリア タイム100秒
8	ワンダープラネット	1コインクリア	AMI OZ	各10,250,530 10,288,220
9	ミッドナイトライディング	780	AKI	98点×4 97点×4
10	スーパーリーグ(1P)	2,123,200	河村	1コイン3面クリア

プレイランド片町
石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	9,999,9990+α	はしずめたかひこ	
2	モンスターランド	3,445,340	KOS	
3	ダライアス	7,979,650	瀬津丸勝	Wゾーン
4	ブラックドラゴン	2,167,750	KOS	
5	クエスター	512,160	ABC君	
6	フリーキック	76,040	YAM	
7	アルゴスの戦士	5,304,790	工藤幸夫	
8	スーパーハングオン		やんちゃ媛	ミニライドオン(新) ASIA.5.18.53
9	SRD	107,940	やむ君	
10	テラフォース	208,800	XYZ	

ハイテクセガ万代店 ☆=1
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241- 6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	16,341,470	SOH	HIT987 1クレジット 3機ノーマルクリア
2	アウトラン	4'36"81	FGK-JOJO-YK	75秒イージー D-コース
3	スーパーハングオン	2'49"13	FGK-早乙女乱馬	ミニライドオンビギナー 45秒イージー
4	スーパーハングオン	7'01"26	FGK-TOM III	ミニライドオンシニア 45秒イージー
5	スーパーハングオン	9'11"01	FGK-高御堂聖	ミニライドオンエキスパート 45秒イージー
6	スーパーハングオン	4'38"35	FBI-ミスターハーレム	ライドオンジュニア 45秒イージー
7	スーパーハングオン	6'37"55	EMINENCE-YZR	ライドオンシニア 45秒イージー
8	R-TYPE	1,717,900	FGK-VIRGO	ノーマル 1コインクリア
9	1943	3,254,720	EMINENCE-E.M.愛	ノーマルモビX3トンデXO 1コインクリア
10	スペースハリアー	38,044,890	EMISENCE-堀川	ハーデスト 1コインクリア

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	7,697,210	・F・	Rd 28
2	アフターバーナー (ダブルクレイドル)	67,014,530	運㋟	クリア, H=802
3	ラビオ・レプス(1P)	4,835,000	EXTRA-GAG	ノーマル ノーミスクリア ノーミサイル
4	モンスターランド	残金5,408	EXTRA-AGF	クリア
5	ブラックドラゴン	3,358,350	EXTRA-END	クリア
6	パックマニア	292,610	運㋟	Rd.7
7	SRD	189,110	UUU㋟	Rd.5
8	テラフォース	635,000	EXTRA-MSS	クリア
9	クエスター	1,363,720	MYU	クリア
10	ワンダープラネット	クリア	EXTRA-MSS 土井伸之・UUU㋟	

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆=1

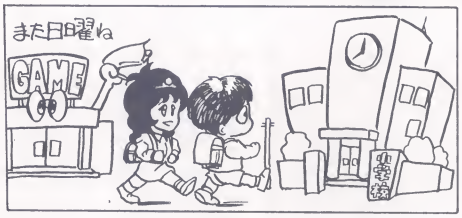
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	133,800	MUR	
2	ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	全面クリア
3	アフターバーナーII	12,024,330	FOX	18面, HIT=674
4	ブラックドラゴン	2,084,000	I大のELIXIR	全面クリア
5	スーパーリーグ	1,389,580	ファイナルマリ	1コイン3試合, 5000スタート
6	ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
7	モンスターランド	2,880,380	TEL	全面クリア, 残コイン2367
8	1943	3,008,250	NOBODY	全面クリア
9	スーパーハングオン	5'09"31	DEN	アジアコース, シットダウン
10	ドラゴンスピリット	871,170	梶川嘉彦	全面クリア

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	216,673,750	ヤルカン星人JR	HIT:980 ALL
2	ワンダープラネット	10,264,660	NASKA-AC.	ALL
3	ラビオ・レプス	1,964,100	NASKA-AGE・K	ノーマル ALL
4	ブラックドラゴン	3,034,850	NASKA-KYO	ALL
5	クエスター	1,166,060	HOD	旧バージョン ALL
6	バトルフィールド	293,700	JOB-あつし	3人救出
7	テラフォース	897,100	TONSYO	ノーミス ALL
8	パックマニア	211,170	迷の人	入荷初日
9	レインボーアイランド	1,977,030	ヤルカン星人Jr	入荷初日
10	アウトラン	4'38"87	NASKA-Zin	海外Ver Dコース

●2月号は12月28日発売！(年末だからして2日早い)

お知らせ



小学生の皆さんに

甲府市（山梨県）内のゲームセンターでは、学校のある午前中、小学生がゲームセンターに入れなくなったよ。もちろん学校の休みの日や土曜日、日曜日は遊びにきてね。土曜日は12時から午後6時まで、日曜日は午前10時から午後6時までね。

それから新しいお店が甲府駅北口にできました。場所は山梨大学からも駅からも5分位。名前はスターライト。12月15日オープンです。みなさんのご来店を歓迎します。ぜひ来てネ。

ニュースターグループ：ニュースター　ゲームプラザ　上高地　京王
本社：山梨県甲府市城東2－10－22　☎(0552)32－7570

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	195,600	EXI	(ノーマル)
2	ジェミニウィング	509,020	M.T	(ノーマル)
3	クエスター	664,340	NYA	R—31
4	1943	2,979,680	究極超人-R(T.F)	(ノーマル)1P
5	レジオン	228,520	究極超人-R(T.F)	
6	ラビオ・レプス	1,160,800	By KAC	R—10
7	SRD	179,750	MT&YM	
8	R-TYPE	1,190,100	ビーナスーま	2—8面
9	テラフォース	788,600	ZZG-岩瀬くん	
10	エイリアンシンドローム	1,219,200	くりいむメロン	2周目6面

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックドラゴン	3,120,600	Sgt.pepper	クリア 岩石17コ
2	ライフフォース(赤)	10,000,000+α	藤内貴宏	17—2 残44機
3	アフターバーナーII	HIT965	ASKA	ALLクリア 6機設定 (16,257,860)
4	バトルフィールド	1,707,700	Sgt.pepper	クリア ノーミス
5	ラビオ・レプス (ノーマル)	3,936,500	TALLPY！	特別ボーナスあり 1コインALL
6	テラフォース	892,300	TALLPY！	1コインALL
7	クエスター (旧バージョン)	858,720	Sgt.Pepper	1コインALL
8	スーパーハングオン	8'37"91	内海和子	エキスハート ライドオン
9	スーパーハングオン	6'57"58	AMM-PAO²	シニア ミニライドオン 50秒イージー
10	アウトラン (Dコース)	4'36"00	AMM-PAO²	左右右右 75秒イージー

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	5'09"71	KMC	ミニライドオン, アジア イージー
2	スーパーハングオン	5'04"03	KMC	シットダウン, アジア イージー
3	スーパーハングオン	7'18"59	KMC	シットダウン, アジア イージー
4	R-TYPE	1,055,600	GIN	2-5
5	スーパーリーグ	1,275,000	ハルミちゃん	1コイン
6	1943	2,806,290	CERBERUS	モビちゃん1回
7	ブラックドラゴン	2,104,000	CERBERUS	1コインクリア
8	ヘビーウェイトチャンプ	4,001	ART	4人目
9	アフターバーナーII	5,767,030	ウェーフタラちゃん	HIT•315
10	ドラゴンスピリット	869,250	.KI.	ニューバージョン

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン (デュアルウェイ)	4'37"87	INGS-FAN	海外バージョン
2	スーパーハングオン (ビギナー)	2'49"81	GCF-ATG	ミニライドオン
3	アフターバーナーII	12,540,990	INGS-ZZZ	Hit 505
4	ラビオ・プレス (ノーマル)	1,773,600	INGES-ZZZ	1コイン
5	ラビオ・プレス (エキスパート)	7,546,400	INGS-FAN	400万ボーナス
6	モンスターランド	6,030,190	INGES-FAN	5235ゴールド
7	テラフォース	899,000	INGES-DIS	ノーミスクリア
8	1943(2P)	4,065,850	FANATIC－K. N&Y.I	モビ・トンボXO
9	イグジーザス	1,667,060	山本英之	
10	バトルフィールド	2,010,500	山本英之	かせぎ

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス	1,737,100	FUZZBALL	オールクリア
2	テラフォース	640,000	B.B CHIHAN	オールクリア
3	ワードナの森	9,999,990	P.S.秀	オールクリア
4	オスカー	601,100	高野　哲	オールクリア
5	1943	3,125,450	げんすい=きだ	オールクリア モビX1
6	ドラゴンスピリット	705,360	DYO安正・山田	オールクリア
7	R-TYPE	284,800	サイコニクスオクサン	6面
8	ダブルドラゴン	91,020	もっくん	オールクリア
9	飛翔鮫	5,000,000	げんすい=きだ	時間切れ 残21
10	アフターバーナーII	7,948,570	H.S	オールクリア (1コイン)

ゲームプラザピノキオ

兵庫県明石市本町1-1-28　☎(078)911-1080　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	16,007,660	FRX	1コイン 全面クリア
2	R-TYPE	1,029,400	AB	1コイン2周…7面
3	キャプテンシルバー	999,990+α	荒谷俊之	1コイン 2周全面クリア
4	ダブルドラゴン	118,250	V-MAX-H.U	1コイン全面クリア
5	ワンダープラネット	137,560	竹田康孝	1コイン 8面
6	ワードナの森	9,999,990+α	林　孝治	1コイン 全面クリア
7	スーパーリーグ	426,700	V-MAX-⑥	ペナントレース 1コイン 1ゲーム終了
8	ブラックドラゴン	2,209,600	V-MAX-キンタロウ	1コイン 全面クリア
9	オスカー	1,144,900	V-MAX-H.M	1コイン 全面クリア
10	イグジーザス	2,376,690	V-MAX-Y.Y	1コイン 3周…4面

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,255,870	GCF-KI	最終面クリア HIT 813機 1コイン
2	1943	3,473,720	岡田	1人プレイ 1コイン
3	バトルフィールド	93,900	家治宏之	1人プレイ 1コイン
4	ローリングサンダー	296,640	福井	エリア9 1コイン
5	スーパーハングオン (エキスパート)	8'25"64	DCT-XOR II	スコア(75516810) ライドオンタイプ
6	スーパーハングオン (シニア)	6'39"30	のるたびに名前をかえるXOR II	スコア(45825800) ライドオンタイプ
7	スーパーハングオン (ジュニア)	4'36"03	アラビンドビン ヒゲドビン	スコア(43644510) ライドオンタイプ
8	スーパーハングオン (ビギナー)	2'42"63	アラビンドビン ヒゲドビン	スコア(38269260) ライドオンタイプ
9	ダブルドラゴン	452,150	ヨミハラ	1人プレイ 1コイン
10	オパオパ	1,099,630	岡田and ENOMOTO	2人プレイ

ビッグキャロット京都　☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス (ノーマル)	4,813,700	てん	ノーミス ノーミサイルクリア
2	ラビオレプス (エキスパート)	6,149,600	水島みーな	ノーミスクリア
3	テラフォース	953,000	タマネギ65535号	ノーミス 全面クリア
4	スーパーハングオン	9'09"77	K-よしだ	シットダウン・エキスパート
5	アフターバーナーII	12,006,760	明日香	18面 HIT686
6	ワンダープラネット	10,247,020	まだただこれからのRYO	ノーミス 全面クリア
7	ブラックドラゴン	3,000,700	YOS	ノーミス 全面クリア
8	ブレイザー	10,485,840	なんば	6ミス 全面クリア
9	バトルシティ	232,700	KUNI & YUTA	2人同時プレイ
10	スーパーオセロ	3段+3	田村　順	

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックアタック	1,295,600	TECH21-YZF	
2	ヘビーウェイトチャンプ	4,511	WHO	5人勝ち抜き
3	レインボーアイランド	1,852,330	WHO	
4	1943	3,095,060	むなおかまさき	1P
5	ワードナの森		OCT	全面クリア
6	ダライアスV	10,590,330	W300-CHRIS	
7	ダライアスW	10,243,310	W300-CHRIS	エキストラバージョン
8	ダライアスX	10,346,660	W300-CHRIS	イージー
9	ダライアスY	10,598,330	W300-CHRIS	自機3
10	ダライアスZ	10,863,790	W300-CHRIS	

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	14,024,140	INGS-KIM	S-20
2	フラックアタック	1,810,900	INGS-KIM	1コイン 全面クリア
3	ワンダープラネット	10,253,690	INGS-STR	〃
4	ラビオ・レプス	7,905,600	INGS-M.M	1コイン エキスパート全面クリア
5	ダライアス	10,604,710	ARM-NOV	Yゾーンクリア
6	ブラックドラゴン	2,905,600	INGS会長-GRA	1コイン 最終面クリア
7	モンスターランド	51,655,580	INGS-FAN	4985GOLD
8	ワードナの森	9,999,990+α	SPT-TUN	1コイン 全面クリア
9	バトルフィールド	1,638,200	INGS-GRA	1コイン
10	1943	3,346,150	INGS-KIM	モビX2

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	660,900	MOONBLADE	全面クリア
2	レインボーアイランド	1,367,530	LGQ	16面
3	ブラックドラゴン	3.118,750	Sgt.pepper	全面クリア
4	ヘビーウェイトチャンプ	2,971	K.K.	4面
5	クエスター	468,120	イシズミエイサク	26面
6	ドラゴンスピリット	976,510	RX-HTL-アルム	最終面クリア
7	ワードナの森	最終面クリア	おゆきちゃん	8人残 99990ゴールト のこりタイム(3.05)
8	モンスターランド	6,041,580	K.Y.H.	最終面クリア 5,111G
9	リベンジオブDoH	1,866,200	Sgt. pepper	34面
10	奇々怪界	5,100,000	WIZ-西村	14周と4面

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー(ダブルクレイドル)	9,166,460	POT	19面(1クレジット),ノーマル HIT234
2	ラビオ・レプス	3,801,800	松崎哲典	1コインクリア,ノーマル ノーミサイルボーナス(IP)
3	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,164,680	ふなもと	1コイン クリア,ノーマル
4	1943	2,927,680	VTR	IP,1コインクリア,ノーマルモビX2
5	ブラックドラゴン	1,925,700	NPC	1コインクリア,ノーマル
6	テラフォース	691,900	SDA	1コインクリア,ノーマル(ノーミス)
7	R-TYPE	1,064,500	サラマンダのうまい大学生	1コインクリア,ノーマル(ノーミス)
8	バトルフィールド	496,400	P.C.C.	1コイン,決戦,ノーマル
9	クエスター	353,060	ちんさん	19面,ノーマル,1コイン ニューバージョン
10	スーパーハングオン	7'43"58	KEN	ミニライドオン アメリカ

ゲームゾーン スターダスト
岡山県岡山市駅前町1-7 ☎(0862)26-4998

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15面	SSS	イージー3機
2	バトルフィールド	154,900	SSS	ノーマル 3人
3	魔獣の王国	161,700	GOD岡部	ノーマル 3人
4	オペレーション・ウルフ	163,700	J. BOY	ノーマル 63.1%
5	ラビオ・レプス	541,700	私はうさぎ!?	
6	アウト・ラン	4'39"00	J. BOY	イージー 75秒
7	スーパーハングオン	2'49"23	VEL	イージー 50秒
8	スーパーハングオン	4'59"77	㊇CRX	イージー 50秒
9	スーパーハングオン	7'07"52	㊇CRX	イージー 50秒
10	スーパーハングオン	8'54"89	MVX	イージー 50秒

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テラフォース	951,300	BOY	ノーマル
2	SRD	178,220	BOY	ノーマル
3	レインボーアイランド	4,676,880	EVE	スペシャルなし33面 9-1
4	アフターバーナーII	16,636,130	KAW	HIT=933 ボーナスなし
5	バトルフィールド	1,493,200	EVE	1コイン 全面クリア
6	ラビオ・レプス	2,134,100	ATHENA	ノーマル 1コイン 全面クリア
7	ワンダープラネット	244,940	ATHENA	10面 ノーマル
8	モンスターランド	3,854,560	KAW	ノーマル 1コインゴールド3150
9	ブラックドラゴン	2,434,500	KAW	1コイン 全面クリア ノーマル
10	ワードナの森	2,773,270	IKUMA	残機8 ノーマル 全面クリア

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'40"31	RUN	ノーマル Dコース
2	功夫老師	七十三点	RUN DEI	ノーマル ノーミス
3	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,294,070	RUN	1コイン クリア
4	クエスター(ニューバージョン)	729,630		1コイン 32面クリア
5	R-TYPE	1,020,300	RUN	ノーマル 1コイン クリア
6	ラビオ・レプス	1,874,900	R.S	ノーマル 1コインクリア
7	バトルフィールド	201,900	DAN	ノーマル 1コイン
8	テラフォース	932,500	ラッキーマリ	ノーマル 1コインクリア
9	ワンダープラネット	234,850	ラッキーマリ	ノーマル 1コイン10面
10	ブラックドラゴン	2,432,950	(1-4)ベカリンコ	ノーマル 1コインクリア

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	11,147,060	HIROYUKI	1コイン 全面クリアー イージー
2	ミッドナイトライディング	694	AOSAN	8面
3	スーパーハングオン アメリカ	7'15"53	HIROYUKI	ミニライドオン ノーマル
4	スーパーハングオン アメリカ	2'52"77	PROJECT-RYU	ミニライドオン ノーマル
5	R-TYPE	997,300	ハイテックLAG	ノーマル 13面
6	ダライアス	10,188,210	H.K	エキストラバージョン ノーマル
7	SRD	111,110	PROJECT-WOL	ノーマル
8	フラックアタック	730,500	H.K.	ノーマル1コイン2周
9	魔獣の王国	185,400	PROJECT-RYU	ノーマル
10	オスカー	345,500	PROJECT-WOL	ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テラフォース	904,900	川田	全面クリア
2	レインボーアイランド	1,185,830	すがた	13面
3	ラビオ・レプス	1,611,000	川田	ノーマル 8面 ランクハード
4	ドラゴンスピリット	908,480	おくやま	全面クリア
5	ワードナの森	3,306,700	川田	全面クリア
6	モンスターランド	2,468,860	しばほそ	ゴールド2,008 クリア
7	ジェミニウィング	473,070	尾崎	5面
8	スーパーハングオン	2,294,330	川田	ミニライトオン 3'09"05
9	1943(IP)	2,884,670	石井	全面クリア
10	R-TYPE	411,900	川田	5面

WE'LL TALK TAITO高松店
香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	11,860,680	J.J	ステージ19 HIT728
2	プランプポップ	566,330	KEI	10-1
3	ワードナの森	9,999,990+α	大垣明信(ZAB)	全面クリア
4	ブラックドラゴン	2,278,500	岡本寿	全面クリア
5	レインボーアイランド	5,295,270	TOM	ラウンド32 ワールドはクリア
6	迷宮ハンター	687,100	岡本寿	六ノ章
7	ブレイザー	10,834,600	渡辺美里SUT	全面クリア
8	オスカー	1,000,000+α	岡本寿	全面クリア
9				
10				

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,160,330	NJP-㊇CRX	イージー 1コイン HIT862 全面
2	スーパーリーグ	2,152,150	NJP-㊇JOG	3試合クリア
3	バトルフィールド	1,761,200	NJP-㊇JOG	IP 全面クリア
4	ラビオ・レプス	3,830,800	NJP-㊇NIS	IP ノーマルコース 全面クリア
5	テラフォース	898,700	NJP-㊇NIS	全面クリア
6	ワンダープラネット	10,422,120	NJP-㊇FOX	全面クリア
7	魔獣の王国	772,900	NJP-㊇CRX	IP 全面クリア
8	クエスター	751,620	NJP-㊇NIS	33面
9	ブラック・ドラゴン	2,740,400	NJP-㊇BRN	全面クリア
10	ワードナの森	9,999,990	NJP-㊇JOG	全面クリア ハード

プレイスクエアウィル
岡山県岡山市表町2-2-28 ☎(0862)27-9314 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	9,999,990+α	ZAX²-SONくん HCS-マッチャ AIN 計3名	ランクB 全面クリア(1コイン)
2	クエスター	1,082,280	ま・めぞん	ノーマル 全面クリア(1コイン)
3	フラック・アタック	1,498,900	TEC-SEKI	ノーマル 全面クリア(1コイン)
4	ブラック・ドラゴン	2,783,200	HICS - MAISON	ランク1 全面クリア(1コイン)
5	バトルフィールド	138,700	平岡万典	プレイヤー数4
6	ダライアス Vゾーン	10,681,250	HCS-MPL	エキストラバージョン ランクA
7	ダライアス Wゾーン	10,241,950	W300-CHRIS	自機3 エクステンド60万
8	ダライアス Xゾーン	10,307,980	HCS-MPL	
9	ダライアス Yゾーン	10,722,190	HCS-MPL	
10	ダライアス Zゾーン	11,104,550	HCS-MPL	

WE'LL TALK TAITO大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	366,200	GETOI-おちゃぴぃ MAX	4人目,1コイン
2	スーパーリーグ	295,850	TUC-麻雀新撰組 LEE	1コイン 2試合目
3	1943	3,153,470	TUC-LEE	1コイン,全面クリア モビX2
4	R-タイプ	1,053,600	GET-I.O	1コイン,2周目6面
5	イグジーザス	2,238,950	TUC-花札狂 LEE	1コイン 3周目2面
6	ドラゴンスピリット	885,800	太っちょ(FUT)	1コイン 全面クリア
7	ブラックドラゴン	2,187,150	ぴいたぁっど N.K	1コイン 全面クリア,残1
8	沙羅曼蛇	7,322,700	黒川康宏	1コイン,ノーマル 11周目1面
9	ストリートファイター	726,600	TUC-LEE	1コイン 全面クリア
10	ワードナの森	9,999,990	ぴいたぁっど K.T TUC-Y・T他2名	1コイン 全面クリア

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー コマンダー	9,557,120	篠原和隆	18面 502
2	R-TYPE	1,015,500	Mr. NABE	2-5
3	バトルフィールド	280,900	西条 VIPコスリマン	4面
4	テラ・フォース	678,900	VIP-EXE 山田秀幸	1コイン(ノーミス)クリア 他3名
5	ラビオ・レプス	2,064,000	西条 VIPコスリマン	クリア ノーマル
6	ラビオ・レプス	2,533,400	VIP-小川	9面エキスパート
7	ワンダープラネット	10,243,560	BAD	クリア
8	ダライアス	10,603,020	VIP-1面	Zクリア
9	オスカー	1,021,600	斉藤	クリア
10	クエスター	613,900	VIP-AOI 飯田	28面

プレイシティキャロット表町店
岡山県岡山市表町2-6-47 ☎(0862)23-4750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,231,200	HCS-MPL	ニューバージョン(1コイン) イージー ALLクリア
2	マーブルマッドネス	91,260	HAN	(1コイン) イージー ALLクリア
3	アフターバーナーII	18,835,530	HCS-・・A	(1コイン) イージー ALLクリア
4	ラビオレプス(ノーマル)	3,831,000	HCS-The-V.B.S.	ノーミサイル(1コイン) イージー ALLクリア
5	ラビオレプス(エキスパート)	3,382,600	HCS - MAISON	イージー(1コイン)
6	ワンダープラネット	10,249,790	HCS-・・A	ノーマル ALLクリア (1コイン)
7	テラフォース	1,370,600	HCS-MPL	ノーマル ALLクリア (1コイン)
8	1943	3,043,280	M♡M	ノーマル(1コイン)
9	ウエック・ル・マン・24	600,2秒	SRX	ミニスピン,ノーマル
10	オスカー	1,041,500	HCR-EBI	ノーマル(1コイン)

ジョイフルATAGO
高知県高知市愛宕町1-11-24 ☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	1,198,400	中村好伸	2周全面クリア
2	ダブルドラゴン	303,390	宮本周一	全面クリア
3	ワードナの森	1,296,520	池 信滋	全面クリア
4	忍者くん阿修羅ノ章	5,692,440	L.M.OFF	全面クリア
5	プランプポップ	733,370	森 秀樹	全面クリア
6	ダライアス(エキストラバージョン)	10,307,470	LAY A WAY	Yゾーン
7	銀河任侠伝	11,166,500	TNQ	全面クリア
8	1943	2,689,320	藤田明万	全面クリア
9	ミッドナイトライディング	763	MAC	全面クリア
10	キック&ラン	37	XY	FINAL MATCH

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	7,645,550	長谷川	14面 250HIT
2	ラビオ・レプス	3,614,800	KID	エキスパート
3	スーパーハングオン	9'19"03	岩内	シットダウン エキスパート
4	バトルフィールド	1,813,300	IKA	ノーマル全面クリア
5	テラフォース	854,300	古志	ノーマル,ノーミスクリア クリア
6	スーパーリーグ	990,650	森脇	日本シリーズ
7	アウトラン	5'09"28	FZR	Aコース
8	ワードナの森	4,590,520	前田	クリア エブリ50,000
9	レインボーアイランド	1,941,750	古志	ノーマル 15面
10	ビリヤード	106,600	足立	10面クリア

ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	18,925,520 (HIT 1009)	HCS-・・A	設定ノーマル 1コインクリア
2	スーパーハングオン(ビギナー)	2'48"12	VEL	設定(ミニライドオン) ノーマル
3	スーパーハングオン(ジュニア)	5'02"21	NSR	設定(ミニライドオン) ノーマル
4	スーパーハングオン(シニア)	7'00"82	CBX	設定(ミニライドオン) ノーマル
5	スーパーハングオン(エキスパート)	8'58"37	MVX-R	設定(ミニライドオン) ノーマル
6	ワンダープラネット	10,246,230	HCS-・・A	設定ノーマル 1コインクリア
7	ブラックドラゴン	2,749,050	HCS - MAISON	設定ノーマル 1コインクリア
8	ライフフォース	2,359,900	EBIだっオラオラ!!	設定ノーマル (5-2)
9	銀河任侠伝	5,104,200	Dr-MAN	設定ノーマル 1コインクリア
10	スーパーリーグ	1,325,150	エンデューロレーサー	設定ノーマル 1コインクリア

●ごめんなさい。「メタルフリークス」は今月休載です。

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII 点数部門	191,187,300	Sniper-会長(NOM)	1クレジット 全面クリア 隠れ装作あり 3機設定
2	アフターバーナーII Hit部門	Hit数 1236	Sniper-NOM(No36)	1クレジット 全面クリア ミサイル100発補給あり 3機設定
3	クエスター(旧ver)	1,251,260	Sniper-BRN(No16)	1クレジット 全面クリア ランクノーマル 3機設定
4	クエスター(New ver)	1,375,750	Sniper-BRN(No16)	1クレジット 全面クリア ランクノーマル 3機設定
5	魔獣の王国(男・女)	1クレジット 全面クリア	ZIC, C.M., NMC, DGM.他数名	3人設定永久なし
6	ワンダープラネット	1クレジット 全面クリア	DGM, C.M., DON, Sniper-PAC(No41)	3機設定 PACだけ変形なし(他は変形あり永久なし)
7	ラビオ・レプス(1P)	ノーマルコース 5,940,400	Sniper-ALTHEA	3機設定 1クレジット ノーミス・ミサイル・リボン(ボーナスあり)
8	モンスターランド	残りゴールド 5,426ゴールド	ずいっくです!	1クレジット ランクノーマル
9	ブラックドラゴン	3,667,000	Sniper-PAC(No41)	1クレジット 全面クリア ランクノーマル 12万点あり
10	バトルフィールド	1,667,100	MJNです!	1クレジット 全面クリア 4機設定 ノーミス

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII(コマンダータイプ)	14,752,750	えらい こんどうさま	1コインALLクリア 3機設定 HIT数805
2	スーパーハングオン(シットダウン)	2'50"26	MGF 近藤洋樹	アフリカ 敵車ノーマル ノーミス ノークラッシュ
3	スーパーハングオン(シットダウン)	4'51"91	MGF 東寿生	アジア 敵車ノーマル ノーミス 1カイクラッシュ
4	スーパーハングオン(シットダウン)	6'49"69	MGF 東寿生	アメリカ 敵車ノーマル ノーミス ノークラッシュ
5	スーパーハングオン(シットダウン)	9'11"79	MGF 近藤洋樹	ヨーロッパ 敵車ノーマル ノーミス 多数クラッシュ
6	アウトラン(デュアルウェイ)	4'37"84	東寿生(ギアガチャ覚えて20日目)	左右右右 敵車ノーマル ノーミス ノークラッシュ
7	ワンダープラネット	251,100	田村訓三	ROUND9 3機設定 最後のボス
8	モンスターランド	残$4,191	KONDO SAMA	1コイン ALLクリア カイトシールド ハードアーマーデンセツのくつ
9	ファンタジーゾーン	21,922,700	MGF 浅野岳志	イージーランク 3種設定 ノーミス4周クリア RD=35
10	オパオパ(2P)	788,350	DON & AFT	1コインずつ3機設定 61面

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	18,979,420	MGF NYA	全面クリア, 1コイン HIT870 1面からHI
2	ブラックドラゴン	3,146,250	MGF渕野	1コイン3人設定 全面クリア
3	ラビオ・レプス(ノーマルコース)	1,898,300	MGF NYA	1コイン3人設定 全面クリア
4	ラビオ・レプス(エキスパートコース)	4,524,600	MGF NYA	1コイン3人設定 全面クリア
5	バトルフィールド(1P)	2,129,600	MGF渕野	1コイン3人設定 全面クリア
6	テラフォース	958,400	MGFZIN	1コイン3機 ノーミス 全面クリア
7	クエスター(ニューバージョン)	748,210	MGF NYA	1コイン ROUND33
8	レインボーアイランド	2,042,270	TAYO	1コイン17面 入荷2日目
9	モンスターランド	残りゴールド 5,412	MGF渕野	1コイン 全面クリア
10	ドラゴンスピリット(女の子)	869,020	MGF RIO	1コイン 3機 全面クリア

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	4,216,590	かねこくん	1クレジット, ダライアス面 ノーマル
2	タッチダウンフィーバー	スーパーチャンピオン 24, 16, 14, 7, 7	N.A.R.U	2分設定 1CREDIT
3	バトルフィールド	246,000	(HRB)	3人救出 1CREDIT
4	ブラックドラゴン	3,000,450	バババの馬場くん	1クレジット 全面クリア
5	ワードナの森	ノーミスクリア	まことくん	ノーマル
6	ストリートファイター	833,700	N.A.R.U.	1クレジットクリア
7	フリーキック	114,060	IKEHATA1号	1クレジット ランクハード
8	タッチダウンフィーバー	スーパーチャンピオン 16, 15, 7, 7, 7	JUL & TOM	2人がかりでクリア
9				
10				

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	179,200	S. MAKOTO	1P
2	R-TYPE	959,000	MGP. VEX	1—6
3	フラックアタック	951,500	S. MAKOTO	ALLクリア
4	フラックアタック	736,200	K. FUTOSHI	ALLクリア
5	クエスター	568,980	MGP. VEX	R—26
6	エンデューロレーサー	15,067,056	JF6AZX	ALLクリア 4'22"68
7	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,042,280	MGP. VEX	ハードランク ALLクリア
8	バトランティス	351,740	Mr. ILS	S—16
9	ブレイザー	10,416,680	JF6AZX	ALLクリア
10	パーフェクトビリヤード	237,000	M. YUKARI	S—12

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーウルフ	92,550	中原勇夫	R—3
2	スーパーリーグ	273,750	柳辺康裕	7対0
3	バトルフィールド	172,000	中原勇夫	1P
4	バブルボブル	1,566,880	長辺 勝	R-52 50円=2ゲーム
5	ワードナの森	4,331,930	片山道久	全5周クリア
6	フリー・キック	102,870	片山道久	S—9
7	1943	2,937,800	前田 徹	50円=2ゲーム モビX1 全クリア
8	R-TYPE	930,500	山下邦人	50円=2ゲーム 2周目の5面
9	ラビオ・レプス	1,836,600	片山道久	全12面クリア, 1コイン イージー・ノーマル
10	花あわせ	32文	赤嶺正人	

ゲームスペース サンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,026,690	HK special	全面クリアゲージX3
2	クエスター(旧)	303,840	羅尉野1	ラウンド15クリア
3	クエスター(新)	295,810	HK special	ラウンド15クリア
4	ブラックドラゴン	2,634,450	HK special	全面クリア, 残0人
5	フラックアタック	844,100	A.K.D	全2周クリア, 残7機
6	ワンダープラネット	194,660	中原勇夫	ラウンド10
7	バトルフィールド	253,800	HK special	2人救出
8	テラフォース	817,800	BLACK	全面クリア ハード
9	タッチダウンフィーバー	14-0, 7-0, 3-0, 7-0, 3-0	HK special	1コイン 全面クリア
10	ワードナの森	全面クリア	常連多数の皆様	ノーミスX2 永パ使用X?人

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアウルフ	47,520	江見雅和	3面
2	ワンダープラネット	120,840	岩永好正	8面
3	ワンダープラネット	116,870	鷲池幸二	8画
4	魔獣の王国(1P)	469,000	永田哲也	15面
5	テラフォース	818,700	黒岩健輔	全面クリア
6	キック&ラン(1P)	ポイント16	本田勝秀	5戦4勝
7	キック&ラン(1P)	ポイント18	谷川定行	4戦3勝
8	オスカー	288,900	松本幸也	全面クリア
9	1943(2P)	3,586,740	徳永裕一 谷口幸昭	16面
10	スーパーハングオン	3'06"65	永田哲也	ミニライイドオン アフリカ

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,147,470	白血球2号	IC ALL, C ノーマル
2	R-TYPE	1,082,400	白血球2号	IC 2周目, R7 ノーマル
3	オスカー	912,200	うる星狂!!	IC ALL, C ノーマル
4	1943	3,343,590	白血球3号	IC IP, ALL, C モビX3 ノーマル
5	ダブルドラゴン	141,710	ばっちりぐーのFX	IC IP, ALL, C ノーマル
6	クエスター	167,480	ARM-ZER	IC R9 ノーマル
7	アフターバーナーII	5,818,630	安田愛美	IC R10, Hit 750 イージー
8	ブレイザー	302,040	白血球3号	海上迷路 IC ノーマル
9	ファンタジーゾーン	11,749,560	白血球1号	IC R27 ノーマル
10	タッチダウンフィーバー		異国情緒	IC IP, R4 イージー

メディアインオビヤ

高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル ☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イグジーザス	1,798,060	L.M.BVD	1コイン 2周目 {縦型 筐体}
2	フラックアタック	981,000	L.M.BVD	オールクリア 1コインランクハード
3	ワードナの森	9,999,990	L.M.DAR	1コイン オールクリア
4	ブラックドラゴン	2,325,900	L.M.DAR	1コイン オールクリア
5	キック&ラン	48	L.M.DAR	全試合制覇
6	1943	3,290,500	L.M.長田仙人	モビX2, トンボX0
7	エアーウルフ	1,178,010	L.M.長田仙人	7周目—2面
8	オスカー	1,040,000	L.M.OFF	1コイン オールクリア
9	R-TYPE	1,483,300	YAMAさん	1コイン2周目
10	ミッドナイトライディング	764	L.M.WNA	オールクリア

GAME CITY OZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	1,135,270	安本一成	1コイン 全面クリア
2	ブラックドラゴン	1,867,500	橋元治夫	1コイン 全面クリア
3	銀河任侠伝		IDE	ノーマル1コイン 全面クリア
4	レインボーアイランド	880,430	ユウジ	ROUND10
5	リベンジオブDoH	1,047,090	どんべえ	1コイン 最終面
6	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	905,520	FDE	1コイン 全面クリア
7	クエスター	540,920	M. チバ	ランクハード 25面
8	レインボーアイランド	972,610	WAK	ROUND11
9	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	10,687,180	Y.S	HIT 607
10	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	9,149,390	SAITO	HIT529

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオ・レプス(ノーマル)(エキスパート)	4,483,300 3,703,020	BUI.	全面クリア1P 最終面クリア 1コイン
2	ワンダープラネット	10,260,540	BUI.	全面クリア
3	ワードナの森	9,999,990	BUI.	全面クリア
4	テラフォース	850,700	BUI.	全面クリア
5	アフターバーナーII	16,662,140	ROI.	20面クリア
6	モンスターランド	2,604,940	PIRELLI	1コイン 全面クリア
7	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,213,460	PIRELLI.	全面クリア
8	スーパーハングオン(ライドオン)	6'44"24	S.P.T.	アメリカ
9	R-TYPE	1,498,800	GMC. DURAN	1コイン2周目の5面
10	ブラックドラゴン	2,366,650	GMC DURAN	1コイン 全面クリア

ハイテクセガ天神

福岡県福岡市中央区大名2-1-56 ☎(092)741-6412

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	14,433,390	MOMOのつぼみ and CHAR	22面
2	モンスターランド	4,391,990	EGC-OMU	3810 GOLD
3	ワンダープラネット	125,600	柴田	
4	R-TYPE	973,000	GMC-GOZU	2—7面
5	1943	2,813,040	BE-SIEE S.I.	1PLAYER
6	ドラゴンスピリット	1,047,200	SATYAN	全面クリア
7	ブラックドラゴン	2,302,300	SATYAN	全面クリア
8	ダブルドラゴン	999,990	荒木&廣田	全面クリア
9	ライフフォース	3,889,200	磯村	7—6面
10	オスカー	286,100	GAI	

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	378,870	T, Y	18面
2	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,164,600	RX-78	全面クリア
3	モンスターランド	2,334,240	松永真一郎	全面クリア
4	エイリアンシンドローム	810,000	Mr. X	9面
5	テラフォース	685,300	Mr. X	全面クリア
6	サイドアームズ	3,048,300	田中源一郎BYAPF	全面クリア
7	ローリングサンダー(ニューバージョン)	252,940	安部 彰	8面
8	ファンタジーゾーン	7,777,800	HYPERげえまあ吉川	R—10 ランクハード
9	飛翔鮫	1,087,530	流香魔魅BY APF	AREA 185
10	魂斗羅	225,400	Mr. X	R—5

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計しませんからご注意下さい。

頑張ったぜコーナー

●今月は忙しくてあまりゲームができなかったが、レインボーアイランドはなんとかクリアできた。君はもう真のエンディングを見たか？　今月号のアフターバーナーⅡの大特集、いかがですか。セガ開発陣が始めて読者の前に姿を現わした。今後もどんどん出ていただけるように、皆さんからの反応・声援を待ってます。
（GOD）

●今回、コナミのビデオで私の名前はYAMAKAWAとなっており、この際思い切ってネームを変えることになった私です。今月はもろもろの事情があり、ゲームの紹介をしていません。実はビデオとファミコンにはまっていて、週に2回ほどしか編集部に来なかったためである。
（やまかわ悠理）

●今月のアフターバーナーの記事はつかれた。コマンド、ボーナスの類は、全て分かったけど。1UPってあるのかなあ？
（POP小玉）

●どうでしたか？　バーナーの裏ストーリー。実は私達の身近にもそのような人物がいたのですよ。てっきりその人の話かと思っちゃったよ。
（SPY大和）

●アフターバーナーのマップはどうでしたか？　ハッキリ言って制作側としては地獄でした。もう3Dマップはこりごりだあ。よかったら感想を聞かせて下さい。
（ABⅡクリア転清）

●コナミのビデオ（コントラの2P）では、下手クソプレイをしてしまってゴメンナサイ。（でも2Pだと難しいゾ…。何といってもスクロールがズレるのが恐い！）同時発売の「X電車で行こう」も見たけど、ナカナカ。余談だけど12月26日で私21歳になります。何かください。
（単刀直入マン・御旅屋）

●トッキョのおじさんへ。忙しくてなかなかいけません。暇が出来次第行きますので、よろしくお願いします。（私信に使っていいのかな？）
（ECM−APAPA）

●寒いですね。風邪ひかないように気をつけて下さいね。
このごろ、これだ！　というゲームが少なくなってきて私はこんなゲームが出たらなーとも思っているけど、みんなはどうなのかなあ。
家の中でファミコンをやっているゲームが好きという女の子、こわがらずにゲームセンターに行きましょうねっ！　グラフィックだけでも感動すると思うよォ。
（くみ）

●ボクを近頃ゲーセンで見掛けないでしょ。受験生です。
（ああるじいぶう）

●先日、交通事故で右半身打撲してしまったので、当分お休みすることになった。皆さんも事故には十分注意しましょうネ。では。
（ATSU）

●SRDは来月詳しくやりますので、今回の記事が参考にならなかった方、どーもすいません。次号は期待して。（うっ、編集後記を書くのは初めてだったりする。）
（FISCHER）

●最近、ちまたではマニアという言葉が誤解されているようだ。マニアと言えば語感は悪いが、マニア＝お得意様とも言える。プレイヤー総マニア化している今、マニアの言葉の意味をもう一回考え直してみたほうがいいのでは。
（石井ぜんじ）



次号（2月号）は12月28日発売！

●年末だからね、2日早い●月曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

こわいですねー、スリリングですねー、でもビッグにおもしろい!!

'87年度ベストヒットゲーム発表

●君たち読者&オペレーター&「ゲーメスト」編集・ライター総結集！　総意見！　これが決定版だ！

■ゲーメスト流攻略——人気ゲームもらさず総攻略だ。期待してくれ！

GAMEST　1月号

■昭和63年1月1日発行　第3巻1号通巻16号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　YOU·A　JOE山田　PON
植村伴北　POP小玉　FIS　U・V　八木貴弘
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC



Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……

irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社

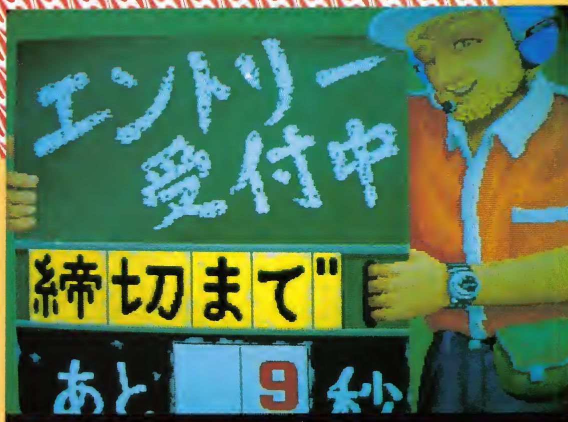
本　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX:J63074 IREM

FINAL LAP

ファイナルラップ

©ナムコ

**いつかは出るだろうと言われていた3D同時プレイ・ドライビングゲームがナムコから発売された。
FINAL LAPがそれだ。
仲間を集めろ! GO!**



1台にコインが投入されると他の台にはこんなメッセージが出ます。

ライバルに差をつけろ!! 熱くなれ!!

AMショーに来ていたキミは知っているよネ。そう、ナムコのブースに出展されたこのゲームは、8人同時プレイにもかかわらず、常に人の列が絶えなかったという大人気。

見ているだけでもおもしろいのだが、一回やってみるともう一回、さらにもう一回、とやみつきになってしまう。この人気の秘密を紹介してみましょう。

操作&プレイ内容

あの名作ポールポジション(以下、P・Pと略)の筐体を思い浮かべて下さい。

キックバックのない(すなわちグルグル回る)ハンドル、2段変速ギア、アクセル、ブレーキで操作します。ギアはハンドルのすぐ右側に設置されています。


第1コーナー。あまり急角度に切り過ぎるとスピンしてしまうぞ。


ヘアピンカーブの連続写真。緑は全てコンピュータの車。レーダーには映らないので要注意。


インから入ってハンドルを切りながら…。


アウトに流される。



スタート待機の状態。なかなか芸が細かい。自分の車の位置がレーダー上に黄色の点で映し出されています。青はライバルの車。

やはり出ました！



ゴール直前にあるシケイン。先の方で切り返されているのがわかります。



すぐに戻って加速開始。



路肩にはみ出すのは仕方ないでしょう。煙がリアルですネ。



ほとんど止まってしまいます。



車体の向きがあまり急になると、それだけでスピンして…。



今度はハンドルを切り過ぎてスピンした時の連続写真。



これは車に追突するよりも大きなタイムロス。



追突シーン　火花かかっこいい（なんて言ってられない）。



このように車がつまってしまうこともありえます。左後ろにもう１台いるのがわかりますネ。



立体交差にマルボロの看板。他にもいろいろな看板があり、コースを華やかに飾っています。

また、体感ゲームであることも忘れてはいけません。同時プレイの場合は、順位によっても前後にスライドするようにムービングします。

さて、内容ですが、走るコースは鈴鹿サーキット。

スタート時に70秒（標準設定）が与えられ、この時間内にコースを1周すれば、タイムが加算されエクステンドとなります。以後、持ちタイムを使い切る前に1周するようにし、計4周（同）するとゴールイン、ゲームオーバーとなります。

このエクステンド制は、2人以上同時プレイの時、誰か1人でも時間内に1周できれば、他のプレイヤーにも同時にタイムが加算され、そろってエクステンドプレイが楽しめる、というおいしい設定でもあります。つまり、同時プレイの場合、どんなに差がついても全員同時にゲームが終了する、ということになります。

細かいハンドル操作に関して言えば、やはりP・Pの影響が強く、かなり似かよった感覚があります。

唯一、大きく異なる所は、この新作の場合ハンドルを切り過ぎるとスピンし、止まってしまう、という点。これは常に頭の中に置いてプレイしなければなりません。どんなに急なカーブであろうとも、P・Pのようにハンドルをグッ、と回すなんてことはできないのです。

また、同時プレイドライビングということで、デッドヒートを演出するための、非常に細やかな配慮がなされています。

①このゲームには、レーシングゲームにはつきものだった派手な爆発や横転シーンは一切ありません。

ライバルの車に追突してしまった場合（このゲームでは、これがいちばんコワイ）急にスピードが落ちてしまいますが、全く止まって動かなくなってしまうことはあまりないでしょう。

看板や他の障害物に激突した場合、最悪でもP・Pのようなクラッシュシーンにはならず、仮に停止してしまっても、すぐに加速が始まり、戦線に復帰できるというわけです。

②これははっきり言い切れることではありませんが、同時プレイで2位以下を走っている車は、先頭を走っている車よりもハンドル操作がしやすいような気がします。カーブで流されにくく、また路肩にはみ出した時も1位の車よりは減速度が小さいようです。

このことは、実際にプレイして確かめてもらう外ないので、是非2人以上で走って、違いを見て欲しいと思います。

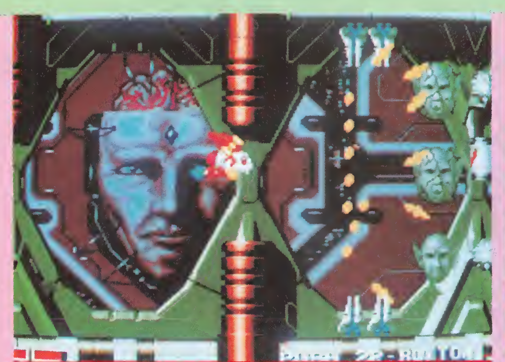
同時プレイのススメ

このFINAL LAPは多人数でプレイするために作られたと言っても過言ではないと思います。

最初のうちはもたつくかも知れません。でも、例えば4人同時プレイで、4人が4人全員ゴールインできるようになると、またハイレベルな争いが繰り広げられて、1位でゴールインした時の感じは、1人プレイでは味わえないものがあると思います。

さあ、仲間を呼んでLet's Play! こいつは燃えるつきゃない!!

（YOU・A）



ちょっとちょっと、
脳みそが出てますよ、そこの人!!



ドタマーにいっしょにパンチ!!
なんて仲が良い人でしょう。



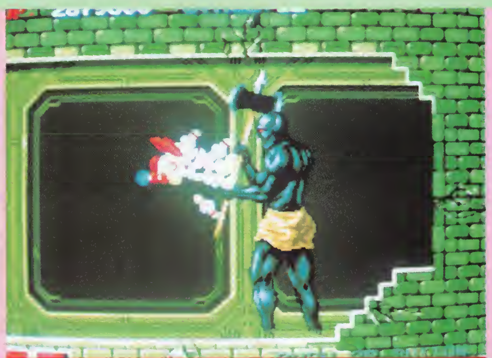
うーん浮いてるなあ。このキャラクターは。



多勢に無勢ってか。さすがエキスパート。



エキスパートの16面はこんなにきれいです。
でも攻撃は壮絶!?



えーい、ミサイルだ。
果たしてこれは役に立ってるのでしょうか。



これもエキスパートクラスならでは。



あなたなら妹とプリンセスのどちらがタイプですか?



これにはホントに笑えました。オソマツ。

☆ここに掲載の「ラビット&お姫さまブロマイド」(16枚組)を、5名にプレゼントしちゃうぞ!! どんどん応募してね。当て先は、「ラビット&お姫さまブロマイド係」に。
■ビデオシステム提供でした。〈ぜんじ〉

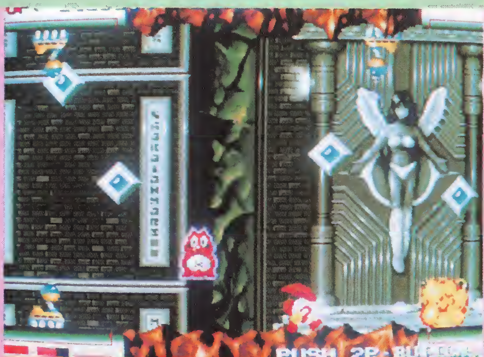
ラビオ・レプス
ラビット&お姫さまブロマイド

石井ぜんじ

練りに練ってキャラクターを何回も作り直したというだけあって、このゲームのキャラクターセンスは特筆ものだぞ。リアルなグラフィックと浮いているウサギキャラクター、もう一度じっくり見直してみよう!!



2匹でリボンつけて、ハイポーズ!!



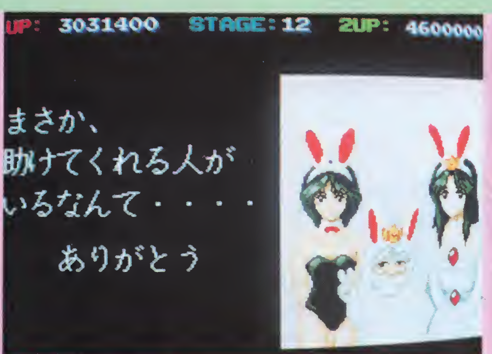
背景の女の子はいったい何でしょう?
タヌキがおちゃめ。



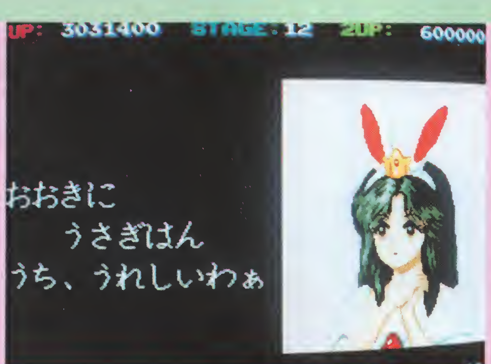
これが永久パターン防止キャラクターです。
こいつは痛い!!



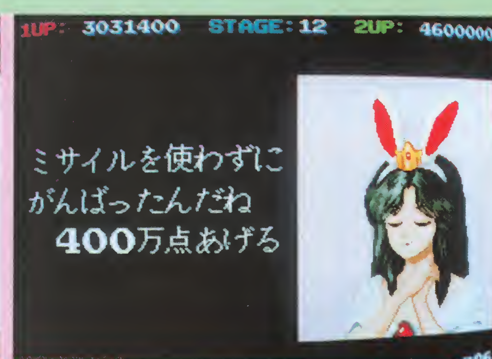
こらこら、イヤなヤツが6匹も。マイッタなあ~。



何でVサインしてんの、このジイサンは。



大宇宙の中の京都人なのですね。



う一ん、これは大きい。

息もつかせぬド迫力

アフターバーナーⅡ

激迫シーン



はーい、宙返りでござーいー。



ぐわわっ！



あれ？ 輸送機もいっしょに宙返り？ 大きいのにがんばるね。



イテテっ。バルカンをくらいすぎると撃墜されちゃうよ！



ヤラレター!! 大爆破だ。



死んじゃうと後ろから新たな(?)自機が登場するわけだ。



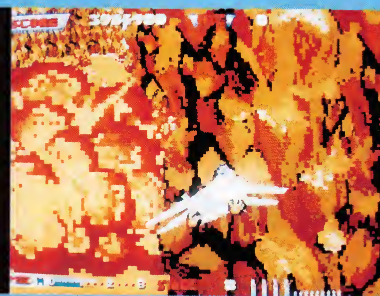
こらこら、君１人でミサイルをそんなに撃ってくるんじゃありません。



おっとっと。危ねえじゃねえか！ 気を付けろい‼



うーん、この追撃機目立ちたがり屋じゃないかしら？ 撃ち落とされちゃったよー。



げげっ！ 目の前の壁どいてくれー！



アクロバットショーばりのアクションだ！



お前までていねいに宙返りしやがって。ううっ、やられろう。



ぶるるんぶるるん。ヘリがのん気に(?)飛んでるよ。



僕は補給を受けるんだから君はもう帰りなさい。しっしっ。



くそー、きりがないよ。もうくたくた。



やられて墜落。みじめじゃー、ぐすん。

オメデトウ。ご無事でなにより。









G.M.O.
RECORDS
Alfa™
アルファレコード株式会社

12/21 ON SALE

パワー全開！これぞ体感ゲームの集大成！

「アフターバーナー」「アウトラン」「ハングオン」「スペースハリアー」のビッグ4を完全収録！

GMO初のベストセレクション！

セガ体感ゲーム・スペシャル

アフターバーナー(マキシマム・パワー〜ファイナル・テイク・オフ／レッド・アウト／スーパー・ストライプ／アフターバーナー シティ202)アウトラン(マジカル・サウンド・シャワー／パッシング・ブリーズ／スプラッシュ・ウェイヴ／ラスト・ウェイヴ)ハングオン スペースハリアー
カセット：ALC-28096 ¥2,800 CD：28XA-198 ¥2,800 ●解説書・アフターバーナースコアー付。



2大特典!!

1 GMO特製「セガ・ハーフイヤーカレンダー」を先着30,000名様にプレゼント。
2 さらに、商品内封入の応募ハガキ(初回生産分のみ)で抽選の上350名様に、セガ・マスターシステム、マークIII専用の4メガゲームソフト「アフターバーナー」をプレゼント。

● 詳しくは全国有名レコード店にておたずねください



SEGA®

GMO INFORMATION

《GMOテレフォンサービス開設！》

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、ついにGMOテレフォンサービスを開設！毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。

11/16 START! 03(452)1939

※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

《セガ体感イベントのお知らせ》

「アフターバーナー」ファン感謝デー

アフターバーナー・パニック!!

日時／昭和62年12月19日(土)午後2時〜5時
場所／東京・池袋サンシャイン・シティ噴水広場
内容／「アフターバーナーVIDEO」上映会 「アフターバーナー・王座決定戦」
「SEGA サウンドスタッフ・LIVEコンサート」

まだまだ楽しいことがいっぱいあります。自由参加だから、どんどん来てね！
● GMOテレフォンサービスで、11月16日〜12月18日まで、同イベントの案内をしています。


出たぞ!話題のゲーム
あのゲバラがゲームになって蘇る(よみがえ)
業務用ビデオゲーム
ゲバラ
2人同時プレイ
途中参加可能!!
©1987 SNK ELECTRONICS CORP.
リアルさを極限まで追求した本格的シュミレーションゲーム
捕虜を助けると弾が増える。(さらにボーナスポイント)
敵が死ぬとパワーに変わるものがある。
敵の戦車を壊すと乗れるものがある。
人質を救え!ひたすら撃て!必勝アイテムを見逃すな!
この興奮と迫力を感じて欲しい!
今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス
東京(03)865-4791
大阪(06)338-2570
SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

ゲーメスト 1 NO.16
昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第1号通巻16号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円 (送料60円)



雑誌03659-1